

Belgien bfr 86,- Dänemark dkr 16,- Italien Lit 4.200 Luxemburg Lfr 86,- Niederlande hfl 4,70 Österreich öS 29,- Schweiz sfr 3,90 Griechenland dr 700,- Spanien Ptas 360,-

PlayStation **GAMES**


nur 3⁹⁰ DM

Das unabhängige

Magazin
03/98

AKTUELL

Tekken 3

Namcos Schlägertruppe
meldet sich zurück

Resident Evil 2

Nightmare on PlayStation
Alles Wissenswerte
auf 6 Seiten

CODES

C&C 2:

Alarmstufe Rot

Taktikhilfe für angehende Generäle

GAMESTESTS

Star Wars

Masters of Teräs Käsi

COMPUTEC
VERLAG



STRENGTH FIGHTER 五匹侍の補力



吐的

3D-Polygraph-Charaktereffektzeitpunktcharaktereffektzeitpunkt



CAPCOM

Einstand nach Maß

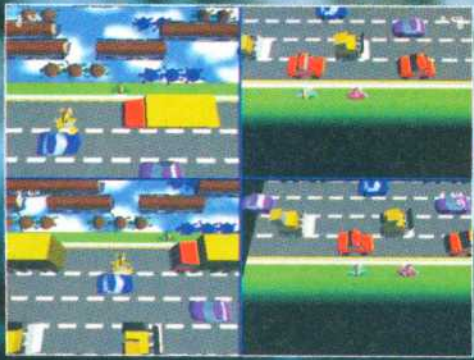
An dieser Stelle zunächst einmal ein dickes fettes Dankeschön an alle Leser, die uns sehr aufmunternde Briefe geschickt haben. Die geballte Ladung Lob trieb uns förmlich die Schamesröte ins Gesicht. Aber ernsthaft: Die zahlreichen positiven Einsendungen taten unserem gestreßten Ego sehr sehr gut und geben uns die nötige Kraft, trotz momentaner Unterbesetzung sich immer wieder aufzuraffen, die letzten Energien in einen Testbericht zu stecken (nun wollen wir aber nicht pathetisch werden...). Apropos Unterbesetzung, Ihr dürft es nicht als Unhöflichkeit verstehen, daß wir uns bislang noch nicht näher vorgestellt haben. Wir sind momentan dabei, die Redakteur-Crew zu komplementieren und werden das Who is Who nachholen, sobald wir alle Mitglieder an Bord haben. Ein weiteres Dankeschön gilt Eurer Nachsicht für einige Fehler, die uns in der letzten Ausgabe unterlaufen sind. Der Personalmangel und die Tatsache, daß es sich schließlich um die Erstausgabe handelt, sollen zwar keine Entschuldigung sein, aber immerhin ein klitzekleines Gefühl des Verständnisses in Euch wecken. So nun aber genug zurückgeblickt. Was bietet denn die neueste PlayStation Games so an Laufwerk-Futter? Für die Jahreszeit sicherlich eine Menge. Ganz klar im Mittelpunkt steht dabei der Hammertitel **Resident Evil 2**. Virgin lud eigens zu einer Präsentation nach Hamburg ein,

um Capcoms Meisterwerk gebührend zu präsentieren. Da einige Tage später die fertige US-Version eintrudelte, war die Konsequenz logisch: Sechs Seiten mußten es schon sein, um dem obergeniealen Splatter-Action-Adventure einigermaßen gerecht zu werden. Weit aus friedvoller geht es bei Infogrames Comic-Jump & Run **Lucky Luke** zu. Eigens mit einem gecharterten Privatjet flog Ulf von Frankfurt aus zur französischen Stadt Lyon, um den grafisch aufwendigen Hüpfer rund um den lonesome Cowboy einmal näher unter die Lupe zu nehmen und das eine oder andere Wörtchen mit Infogrames zu wechseln. Das restliche Testfeld setzt sich aus einem bunten Potpourri zusammen, das wohl jeden Geschmack zufriedenstellen dürfte. Glücksspiele im virtuellen **Caesars Palace**, Denksportakrobatik beim edlen Grafikadventure **Riven**, geradlinige Jump & Run-Kost bei **Skull Monkeys** oder aber willenslose Schlagabtausche per Capcoms **X-Men Children of the Atom**, um nur einige Titel zu nennen. Es dürfte somit für jeden etwas dabei sein.

Macht's gut

Ever PlayStation Games-Team





PC
CD-ROM

PlayStation



Oha, Frogger ist zurück! Das bedeutet Action und Chaos, wo er nur hinhüpft. Der einst so niedliche Frosch aus den Anfängen der Videospiele-Ära ist erwachsen geworden. Brillante 3D-Grafik und etliche neue Möglichkeiten, wie Superjump und 4 Spieler-Splitscreen unterscheiden ihn vom alten Frogger. In 9 rasanten Levels mit über 35 Stages lauern überall Gefahren: Autoreifen, reißende Flüsse, tiefe Schluchten. Also, do it.



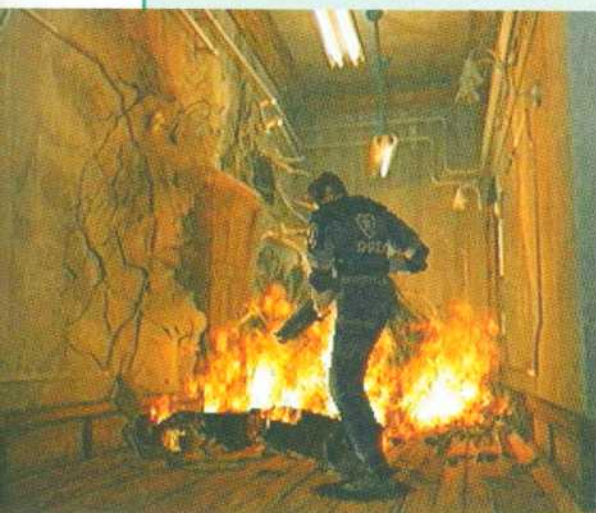
www.frogger.com

Frogger

Just hopp it!

AKTUELL

Diablo Echtzeit-Action Adventure vom Feinsten	36
Tekken 3 Die neuesten Infos zu Namco's Prügelhammer	20
Reboot EA's Blechbüchse in 3D-Action	38
Resident Evil 2 Das Mega-Preview auf insgesamt sechs Seiten!	24
Pitfall 3D - Beyond the Jungle Pitfall Harry Jr. ist wieder im Jump & Run-Streß	40
Dark Omen Faszinierendes Echtzeit-Strategie-Epos	42
Fifth Element Kalistos Filmumsetzung im Nightmare Creatures-Stil	18
Colin Mc Rae Rally Codemasters neuester Rennspiel-Streich	33
Crime Killer Futuristische Rennspiel-Action	52
Supercross PS-Stärken und Luftakrobatik auf zwei Rädern	50
Alundra Endlich mal wieder RPG-Futter für die PS + Marktübersicht	44
Road Rash 3D EA's Highway-Biker melden sich mit Polygon-Technik zurück	32
Mega Man Dash Mega Man als Adventurestar inklusive umfassender Historie	10
Lucky Luke-Special Live aus Lyon: Alle Fakten zum Comic-Hüpfer	12
Ninja Unser Tagebuch über Core Design Actiontitel geht weiter...	16
Klonoa Namco glänzt mit einem knuddeligen 3D-Jump & Run	34
Breath of Fire 3 Die legendäre RPG-Serie kommt nach Deutschland!	49
Power Boat Feucht-fröhliche Konkurrenz zu Rapid Racer	58
Kula World Ungewöhnliche Knobelei von Sony	55
Front Mission Alternative High Tech-Mechs in einem Strategiespiel	56
Dead Ball Zone Futuristisches Sportspiel im Stile von Ballblazer	57
Bomberman World	58
Zero Pilot	58
Blasto	60
Cardinal Syn	60
War Games	60
Command & Conquer 2: Gegenangriff	62



Resident Evil 2 S. 24 Es ist da! Anhand der US-Version können wir endlich auch die letzten Geheimnisse des Grusel-Adventures aufdecken. Wir haben uns ein Wochenende lang eingeschlossen und präsentieren Euch auf sechs Seiten alles Wissenswerte zum Hammergame, das uns schier aus den Socken gehauen hat.

TEST



Star Wars Masters of Teräs Käsi S. 64 Die Haudegen um Luke Skywalker kennt man ja bereits aus zahlreichen anderen Videospielprojekten, doch wie schlägt sich die Star Wars-Bande in einem reinen Beat 'em Up? Unser Tester Ulf nahm sich dafür sehr viel Zeit und entdeckte sowohl Licht als auch Schatten

Star Wars Masters of Teräs Käsi Die Sternenkrieger in einem waschechten Beat 'em Up	64
Skull Money Abgedrehtes Jump & Run der Earthworm Jim-Erfinder	68
Caesars Palace Black Jack, Roulette und andere Glücksspiele	69
NBA Fastbreak Hochwertige Korbjagd von GT Interactive	70
X-Men Children of the Atom Älterer Arcade-Klopfer aus der renommierten Capcom-Schmiede	72
Youngblood Futuristische Mischung aus Adventure und Strategie	74
Riven Zauberhaftes Grafik-Adventure für ruhige Gemüter	76
Jet Rider 2 Mit fliegenden Jet Bikes ins Rennvergnügen	78
Mega Man 8 Das bislang beste Mega Man-Abenteuer	79
Mega Man Battle & Chase Mega Man auf Rennspiel-Abwegen	80
Bust a Move 3 Die dritte Auflage des Kult-Geschicklichkeitsspiels	81



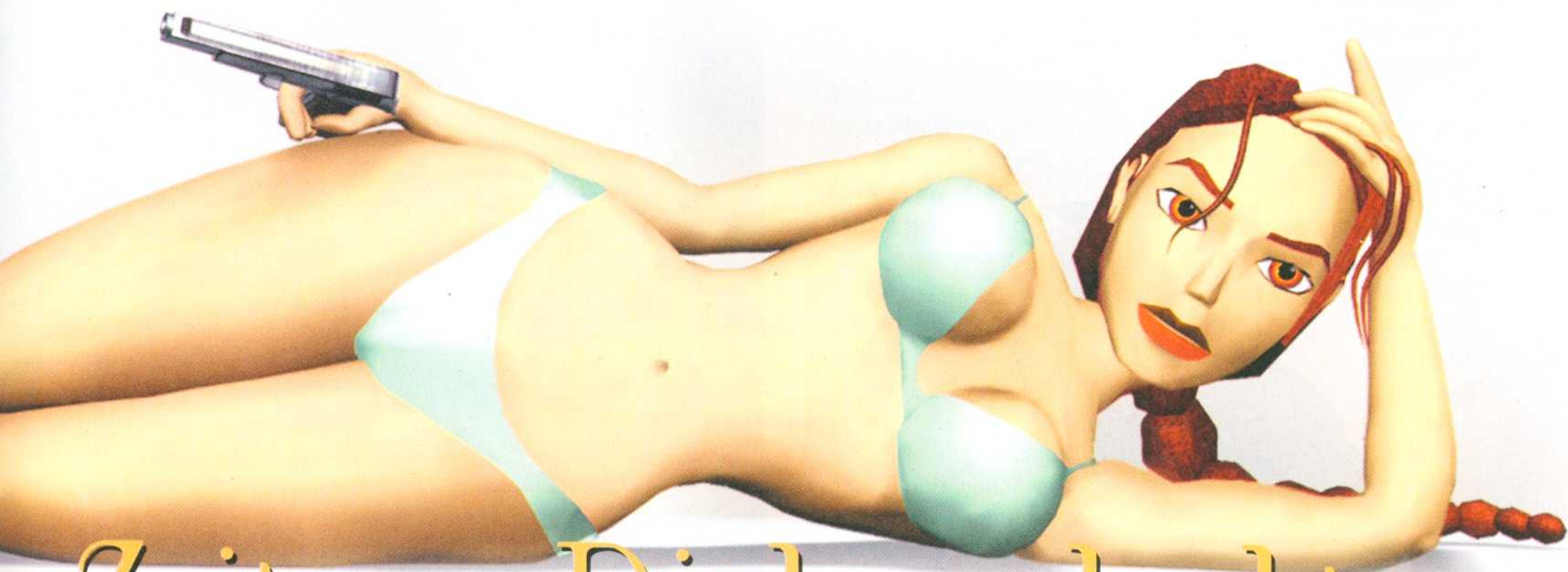
Es gibt kein Entrinnen. Mit Tomb Raider II starring Lara Croft ist endlich wieder ein Action-Adventure verfügbar, das Dich von der ersten Minute

an in den Bann schlagen wird. Neue Animationen und Bewegungsmöglichkeiten, echtes Lightsourcing, ein vergrößertes Waffenarsenal und

eine Vielzahl an Welten und Gegnern sorgen im perfekten Zusammenspiel mit der extrem schnellen 3D-Grafik-Engine für einen Spielgenuß, der

...ehrlich,
ich hab' die ganze

seinesgleichen sucht. Und wenn Dir all das nicht reicht, dann schau Lara einfach nur tief in die Augen, und Du weißt, wem Du verfallen wirst.



Zeit an Dich gedacht

TOMB RAIDER II™

STARRING
LARA CROFT

Die Doppel-CD:
„A Tribute to Lara Croft“



jetzt im Handel erhältlich von BMG Ariola Media.



EIDOS
INTERACTIVE

Mega Man Dash

Happy Birthday Mega Man! Capcoms blauer **Ballermann** betrat exakt vor zehn Jahren zum ersten Male die große bunte Welt der Videospiele. Passend zu diesem Ereignis lieferten die Fernöstler quasi als **Jubiläumsspiel** das mit Abstand **spektakulärste** Mega Man-Abenteuer ab. Wir haben uns den japanischen **Silberling** unter die Lupe genommen und wollen Euch anhand einer **umfassenden Vita** den sympathischen Helden einmal näher vorstellen

Mega Man läuft, ballert und hat es in der Regel mit ungewöhnlichen Widersachern aus Stahl zu tun. An diesen drei Kennzeichen hat sich im Laufe der zehn Jahre so gut wie gar nichts verändert, was Capcom einige hämische Kommentare einbrachte. Doch bei Mega Man Dash ist fast alles anders. Natürlich wird auch diesmal wieder gehüpft und geballert, was die Wumme hergibt, jedoch komplett in 3D und eingerahmt in einen waschechten Action-Adventure-Rahmen.

Doch alles der Reihe nach... Mega Man (diesmal ohne seinen geliebten Helm), seine weibliche Begleiterin, der greise Dr. Light sowie ein kleiner **Affe** müssen mit ihrem Raumschiff, das wie ein postmoderner Zeppelin anmutet, auf einer fremden Insel notlanden. Dort werden sie sehr ruppig von dem Oberinspektor empfangen und mit zahlreichen Rätseln konfrontiert.

O.K., die Story ist noch recht wage, doch bis zur übersetzten Version sind es noch ein paar Tage hin. Wie dem

auch sei, spielerisch muß sich der Mega Man-Experte erst einmal an die völlig neue Umgebung in 3D gewöhnen. Und nicht nur die, denn Capcom ließ sich für Erkundungen der Szenerien eine unkonventionelle Steuerung einfallen. Während Ihr mit dem Steuerkreuz den Mega Man durch das Inselreich führt, könnt bzw. müßt Ihr streckenweise sogar mit den L1- und R1-Tasten den Blickwinkel verstellen. Durch diese Technik müßt Ihr zwar ständig die Perspektive

korrigieren, um stets im Bilde zu sein,



Keine Panik, dieser grimmige Riesenroboter ist nur halb so wild, wie er aussieht

zum Ausgleich könnt Ihr aber durch die Knöpfe elegant die Bewegungsrichtung verändern, was Euch vor allem beim Anvisieren der Gegner sehr entgegenkommt. Apropos Anvisieren. Mit der R2-Taste aktiviert Ihr eine spezielle Zoom-Perspektive, die sich automatisch an den nächststehenden Gegner „festhaftet“. Wenn kein Aggressor in der Nähe ist, könnt Ihr mit

diesem Knopf außerdem die Umgebung näher erkunden. Ausgestattet mit den bekannten Fähigkeiten Hüpfen, Ballern macht Ihr Euch bei diesem Spiel daran, die gesamte Insel zu erforschen. Der Spielablauf umfaßt dabei zwei verschiedene Genres. In den Dungeons wurde das bewährte Mega Man-Konzept einfach in 3D übertragen, während Ihr in der **Oberwelt** oder in den



Zwischensequenzen unterbrechen das Spiel hin und wieder, um den Handlungsstrang weiterzuspinnen



Der kleine **Affe** sieht nicht nur putzig aus, er erfüllt auch als wandelnder Savepoint einen nützlichen Zweck



BACKGROUND Mega Man-Spielografie/Historie

1987 Mega Man (NES)
1988 Mega Man 2 (NES)
1990 Mega Man 3 (NES)
1991 Mega Man - Dr. Wily's Rache (Game Boy)
1992 Mega Man 4 (NES)
1992 Mega Man 2 (Game Boy)
1992 Mega Man 5 (NES)
1992 Mega Man 3 (Game Boy)
1993 Mega Man 6 (NES)
1993 Mega Man 4 (Game Boy)

1993 Mega Man X (SNES)
1994 Mega Man Soccer (SNES)
1994 Mega Man - Wily Wars (Mega Drive)
1994 Mega Man (Game Gear)
1995 Mega Man X2 (SNES)
1996 Mega Man X3 (SNES, PS, SAT)
1996 Mega Man 7 (SNES)
1997 Mega Man X4 (SAT, PS)
1997 Mega Man 8 (SAT, PS)
1997 Mega Man Battle & Chase (PS)
1998 Mega Man Dash (PS)

Anhand der beeindruckenden Spielografie seht Ihr bereits, daß bezüglich der Quantität wohl kein anderes Videospiel Mega Man das Wasser reichen kann. Dabei fing das Dasein von Mega Man (in Japan als Rock Man bekannt) eigentlich als Hauptdarsteller einer japanischen Zeichentrickserie namens „Captain N“ an. Im Dezember 1987 präsentierte sich der pummelige Ballermann erstmals der fernöstlichen Videospieldeme, und die war schlichtweg begeistert. Das neuartige Jump & Shoot-Prinzip, gepaart mit dem Hauch von Taktik (Welche Waffe nehme ich für welchen Endgegner?) kam sehr gut an, im Gegensatz zu Europa, was vielleicht am harschen Schwierigkeitsgrad lag. Doch mit den unzähligen Sequels, die für das NES und den Game Boy erschienen sind, eroberte Capcoms Held auch bald das Abendland im Sturm. Angesporn durch den weltweiten Erfolg stieg der Softwareausstoß dann in den Jahren 92/93 in fast schon unüberschaubare Höhen. Erst mit dem Siegeszug der 16-Bitter gab es einen größeren Einschnitt. Mit der neuen X-Serie präsentiert sich Mega Man nicht mehr so pummelig und hat es zudem mit einem neuen Feind zu tun. Die alten Freunde sind jedoch geblieben. Nach wie vor versorgt Dr. Light Mega Man mit allerlei nützlichen Utensilien, während ihm der mechanische Klaffer Flitz treu zu Seite steht. Seit dem Super Nintendo-Debüt gibt es zwei Serien, die zur allgemeinen Verwirrung parallel laufen: die Zahlen- und die X-Reihe. Innovation wurde dabei nie sonderlich groß geschrieben. Zwar gesellte sich mit Zero ein neuer Weggefährte dazu, doch die Spielmechanik wurde nicht angetastet. Wozu auch? Versuche, andere Wege zu bestreiten, wie die grottenschlechte Pseudo-Kickerei Mega Man Soccer, schlugen fehl, und die Verkaufszahlen stimmen nach wie vor. Daß wir auch in Zukunft mit der blauen Blechbüchse rechnen sollten, das beweist Mega Man 8, das sich in grafischer Hinsicht erstmals die 32-Bit-Möglichkeiten zunutze machte. Und wenn er nicht gestorben ist ...



Das große Inselreich bietet eine große Stadt mit einer luxuriösen Einkaufspassage



Die Oberwelt bietet nur bedingt völlige Bewegungsfreiheit, da Ihr nur auf den Pfaden entlanglaufen könnt



Schatztruhen dürfen bei einem zünftigen Action-Adventure natürlich nicht fehlen. Oftmals beherbergen sie Geld



Daran muß sich der eingefleischte Mega Man-Fan erst einmal gewöhnen: Neben reichlich Action gibt es auch zahlreiche Dialoge und andere RPG-Elemente

Städten ein reinrassiges Action-Adventure erlebt. So geht Ihr zum Beispiel in die zahlreichen Shops, um neue Lighting-Utensilien zu ergattern, oder haltet einfach nur einen informativen Plausch mit dem Inhaber, was bei der

„Mega Man Dash präsentiert sich als reinrassiges Action-Adventure im Comic-Stil“

Lösung der vielen Rätsel sehr hilfreich sein kann. Der kunterbunte Mix wurde von den Grafikern optisch sehr ansprechend umgesetzt. Sämtliche Polygon-Konstruktionen wurden mit comicartigen Texturen überzogen, damit das typische Mega Man-Flair trotz 3D nicht verloren geht. Besonders beeindruckend ist der hohe Detailreichtum der Räume. Das Interieur eines Plattenladens wurde zum Beispiel sehr authentisch nachgebildet - eine perfekte kleine Comic-Welt in Eurer PlayStation sozusagen. (Ulf S.)



Die Innenausstattung dieses Plattenladens läßt in puncto Detailreichtum wohl keinerlei Wünsche offen



Mega Mans Wumme kann, wie bei seinen zahlreichen Abenteuern zuvor, systematisch ausgebaut werden

Action Strategie Abenteuer Geschick Simulation	INFO Mega Man Dash Hersteller/Vertrieb: Capcom/Laguna Schwierigkeitsgrad: mittel Levels: entfällt   GEPLANT FÜR Frühling '98 ERSTER EINDRUCK sehr gut
---	--

„Gelungenes Action-Adventure im typischen Japano-Stil - für Mega Man-Fans sicherlich gewöhnungsbedürftig“

Schneller als sein Pixel-Schatten

Das französische Softwarehaus **Infogrames**, vor allem bekannt durch *beinharte Jump & Runs* á la Die Schlümpfe, Asterix oder Tim in Tibet, wagt sich mit dem Comic-Cartoon *Lucky Luke* erstmals auf das 32-Bit-Parkett. Grund genug, den „Privatjet“ zu chartern, um in **Lyon** den Jungs von Infogrames über die Schulter zu gucken

Videospielredakteure, nicht gerade verwöhnt durch Business-Class-Flüge, erlebten bei der Lucky Luke-Präsentation in Lyon einen ungewohnten Komfort. Per Privatjet AirKing 200 ging es von Frankfurt ab, ohne die lästigen Personalkontrollen und direkt zur zweitgrößten französischen Stadt. Nach vielen leckeren Häppchen und Piccolos kamen wir alle samt wohl auf (naja, fast alle) und gut gelaunt rund zwei Stunden später an. Zwar verwöhnt Lyon, bis auf den alten Stadtkern, nicht gerade durch eine augenfreundliche Optik, doch die Freundlichkeit vom Lucky Luke-Produzenten Lionel Arnaud und seinen Mitarbeitern ließ die graue Atmosphäre der Stadt schnell vergessen. Im Mittelpunkt stand, wie bereits gesagt, die Präsentation des lonesome Cowboy Lucky Luke, der bis zum Frühling dieses Jahres auf der PlayStation seine Schießkünste unter Beweis stellen wird.

Lucky Luke

Der wohl bekannteste Comic-Cowboy, der seit 1992 den Zigaretten abgeschworen hat (war politisch nicht korrekt), betrat dank Infogrames schon 1996 die Videospiel-Bühne, damals aber noch als schwächlicher Game Boy-Sprite. Ein völlig anderes Bild jedoch beim PlayStation-Lucky Luke. Hauptprogrammierer Frédéric Bibet und seinen Mannen gelang das vielleicht bislang ein-



Die Daltons sind erwartungsgemäß die Endgegner, die Ihr im Laufe der Hüpferei allesamt einlocht

malige Kunststück, den bekannten zweidimensionalen Charakter und die gesamten Western-Szenarios in ein höchst ansehnliches Polygon-Outfit zu stecken, ohne dabei den Charme der Comic-Vorlage zu verlieren. Diese Vorgabe kam von den Verwaltern der Lucky Luke-Lizenz, die das gesamte Videospielprojekt stets mit Argusaugen überwachten. Bereits der Lucky Luke-Sprite ist



Nur wenn Ihr per **Kunstschuß** den oberen Haken trifft, zerstört die herunterfallende Kiste die störende Barrikade



Highnoon auf der offenen Straße: Im spannenden Duell löscht Euer Westernheld dem ersten Endgegner das Licht aus



Die Daltons sind zwar an den Marterpfahl gebunden, dennoch muß sich unser Cowboy in diesem Level durch die Wüste kämpfen, gepeinigt von vielfältigen **Fata Morganas** und merkwürdigen Riten indianischer Medizinmänner, deren Rauchwolken Ihr als Transportmittel mißbraucht

die reinste Augenweide. Durch eine sehr feine Modellierung und die Verwendung

„Lorenfahrt, Fadenkreuzballerei, Prügeleinlagen - an Abwechslung mangelt es Lucky Luke gewiß nicht“

von Gouraud Shadings für den Großteil der Oberflächenstrukturen sieht der Lucky Luke genauso wie sein Comic Alter ego aus, ohne jegliche Ecken und Kanten. Ebenso famos sind die Animationen gelungen. Bereits beim Titelbild spielt der smarte Cowboy in akrobatischer Manier mit seinem Colt herum - überaus flüssig und elegant, versteht sich. Beim Spielverlauf blieben die Franzosen bis auf den technischen Rahmen der Linie ihrer bisherigen Jump &



Die Lorenfahrt mit dem Hund Rantanplan im Gepäck erfordert sehr gute Reaktionen, um im richtigen Augenblick zu hüpfen und die Schalter umzukippen



Die CG-Sequenzen als Vorspann und zwischen den Levels sind von hervorragender Qualität und erzählen außerdem die lustige Geschichte von Lucky Lukes Abenteuern

Runs treu. Durch eine intelligente Kameraführung eingefangen, hüpfet und rennt der sympathische Gaucho durch sämtliche bekannten Szenarios des Wilden Westens, läßt des öfteren seinen Revolver sprechen und löst die zahlreichen Knobelaufgaben. Letzteres stellt einen wesentlichen Bestandteil des Gameplays dar. Beispiele gibt es in Hülle und Fülle. Gleich zu Beginn müßt Ihr durch einen **Kunstschuß** eine Kettenreaktion auslösen, damit eine Kistenbarrikade verschwindet. Solche Um-mehrere-Ecken-Schüsse (von dem Blechdach an den Amboß zum Gegner) gibt es bei Lucky Luke zuhauf, denn ein gezielter Schuß wäre für den Kunstschützen schließlich auch zu profan. Darüber hinaus bietet jeder der insgesamt 17 Levels seine Eigenheiten. In der Wüste kämpft Ihr zum Beispiel mit **Fata Morganas** in Form von aggressiven Kakteen, während Ihr in einer Stollenmine pixelgenaue Sprünge von einem Brett zum nächsten vollführen müßt. Damit die Abwechslung auch ja nicht zu kurz kommt, mixten die Designer noch andere Spielelemente hinzu. In einem Level zieht Lucky Luke zum Beispiel durch eine von Gangstern

verseuchte Stadt und erledigt die Verbrecher per Fadenkreuz oder liefert sich im Saloon eine zünftige Schlägerei, während die Mädels davon unbeeindruckt auf der Bühne weitertanzen. Dazu gibt es außerdem noch mehrere Bonusrunden, wenn Ihr im Level zuvor sämtliche drei B-Symbole eingeheimst habt. Bei den Bonusrunden liefert Ihr Euch beispielsweise ein Armdrücken mit Jolly Jumper (auf der Ihr in einem Level sogar reitet) oder eine spannende Pokerpartie mit einem Profi.

Ihr merkt schon, in Lucky Luke steckt eine ganze Menge drin. Für das Abspeichern ließen sich die Macher zudem etwas Cleveres einfallen. Jedes Extraleben oder Paßwort muß für harte Pixel-Dollars, die Ihr zuvor im Level kräftig einsammelt, in einem Shop erkauft werden. Abgerundet wird das Hüpfvergnügen durch einen stilvollen Soundtrack, angefangen beim coolen Blues über Happy-Banjo-Musik bis hin zum Mundharmonika-Solo. (Ulf S.)

BACKGROUND Infogrames



Bereits im Juni 1983 wurde Infogrames von den beiden langjährigen Freunden Bruno Bonnell und Christophe Sapet gegründet, womit es das älteste französische Softwarehaus ist. Die merkwürdige Wortschöpfung stellt eine Kombination der beiden Worte „Information“ und „Programs“ dar. Das erste Produkt war ein Basic-Einführungsprogramm namens „The Cube“, das von nur vier Leuten entwickelt wurde und sich sensationelle 60 000mal verkauft hat. 1985 wurde erstmals das farbige Gürteltier (Armadillo) als Logo eingeführt. Der Konsolen-Siegeszug begann erst 1990 mit der Nintendo-Lizenz. Erste Hits waren unter anderem North & South sowie das Adventure Drakkhen. Infogrames war übrigens das erste europäische Softwarehaus, das für das SNES entwickelte. Einen weltweiten Erfolg erzielten die Franzosen mit dem Echtzeit 3D-Adventure Alone in the Dark (1992), das ebenso wie sein Nachfolger auch für die PlayStation umgesetzt wurde. Im Konsolenbereich war Infogrames aber vor allem durch seine zahlreichen Comic-Adaptionen bekannt, wie zum Beispiel Lucky Luke (Game Boy), zwei Tim & Struppi-Abenteuer, Asterix sowie die Schlümpfe. Das letzte große Ereignis liegt erst wenige Monate zurück. Im Februar '97 kaufte Infogrames Philips Media und wurde damit Eigentümer der Philips Media-Töchter Bomico und Laguna, die schon seit Jahren sämtliche Infogrames-Produkte in Deutschland vertrieben haben.

Action ●●●
Strategie ●●●
Abenteuer ●●●
Geschick ●●●
Simulation ●●●

GEPLANT FÜR
Mitte April

ERSTER EINDRUCK
sehr gut

INFO Lucky Luke

Hersteller/Vertrieb: Infogrames/Laguna
Schwierigkeitsgrad: schwer Levels: 17



„Äußerst abwechslungsreiches Jump & Run, das trotz Polygon-Optik nichts am Comic-Charme verloren hat“

... mit Lionel Arnaud

„Infogrames ist mehr eine europäische als eine französische Firma“

Lionel Arnaud, Produzent von Lucky Luke über Infogrames' **Softwarepolitik**, der Problematik von 3D-Comic-Spielen und der **französischen Videospielszene**

PlayStation Games: Comic-Adaptionen wie Asterix oder die Schlümpfe haben bei Infogrames mittlerweile eine sehr lange Tradition. Wie kam es zu diesem Softwarestil?

Lionel Arnaud: Ja, es ist richtig, daß ein Teil von Infogrames' Erfolg auf Spielen mit Comic-Charakteren beruht. Alles fing damit an, als einige Mitarbeiter von Infogrames einfach ihren verrückten Traum erfüllen wollten. Auf der einen Seite gab es die sehr attraktiven Comic-Bücher, mit denen die meisten Kinder aufgewachsen sind, auf der anderen Seite die noch junge, aber schnell wachsende Videospielebranche. Daher beschlossen wir einfach, diese beiden „Universen“ zu vereinen. Wir fingen mit den Schlümpfen an, und der Erfolg war einfach überwältigend. Nachdem wir diesen starken Bedarf im Videospielemarkt bemerkt hatten, nahmen wir uns auch andere Charaktere vor, ohne aber jemals die Qualität außer acht zu lassen.

PSG: Lucky Luke ist Euer erstes comicartiges 3D-Jump & Run. War es nicht ziemlich schwierig, Polygone einzusetzen, ohne dabei das Comic-Flair zu verlieren?

LA: Oh ja! Polygone sind für uns ein neues „Material“, aber unsere Programmierer sind glücklicherweise sehr talentiert und haben wahre Wunderdinge vollbracht, als sie der Polygon-Optik den ganz spezifischen Stil der Comic-Vorlage einhauchten. Es war wirklich ein ver-

dammt harter Job, vor allem beim Lucky Luke-Charakter. Wir mußten uns Tricks einfallen lassen, um trotz der sterilen Polygone den charmanten Comic-Stil beizubehalten. Aber ich denke, daß wir das sehr gut geschafft haben - schaut Euch doch einfach mal die Nahaufnahmen von Lucky Luke an.

PSG: Die Erfinder des Lucky Luke-Charakters sind bekannt dafür, daß sie bei einem Videospielprojekt rund um ihren Cowboy sehr streng sind, ist das wahr?

LA: Ich würde sagen: Ja und Nein. Wir haben natürlich mit Leuten zusammengearbeitet, die Lucky Luke sehr genau kennen. Es wäre auch schließlich dumm gewesen, wenn wir uns ihre Erfahrungen nicht zunutze gemacht hätten, da sie einfach am besten wissen, was den Geist von Lucky Luke ausmacht. Um noch konkreter zu werden, gab es eine Menge

Meetings, wo wir die wichtigsten Schritte dieses Videospielprojekts zusammen abgesprochen haben, und natürlich gab es auch einige wenige Meinungsverschiedenheiten. Insbesondere bei Grafikfragen wollten sie alles sehr genau wissen. Wenn es hingegan um das reine Gameplay ging, vertrauten sie uns voll und ganz, schließlich ist es unser Job, Videospiele zu kreieren, die Spaß machen, und die wußten das. Die Mühen der Strapazen haben sich sicherlich gelohnt: Wir haben ein Videospiel, das nicht nur Spaß

macht, sondern auch noch toll aussieht.

PSG: Alle Infogrames Jump & Runs, beispielsweise Tim in Tibet, sind bekannt (gefürchtet?!) dafür, daß sie verdammt schwierig sind. Habt Ihr Superman als Testspieler, oder gehört das einfach zu Eurer Softwarephilosophie?

LA: Naja, vielleicht liegt es einfach daran, daß unsere Testspieler tatsächlich besser spielen können als der Otto-Normal-Zocker. Dafür bezahlen wir sie ja auch fürstlich. Aber im Ernst: Wir wollen nicht dadurch bekannt sein, daß unsere Spiele nur sehr schwer zu lösen sind, und arbeiten momentan auch sehr gründlich daran, dieses Image zu ändern. Trotzdem wird es auch in Zukunft von uns keine einfachen Spiele geben, die man an einem Nachmittag durchspielt. Unser Konsument soll für sein Geld eine adäquate Gegenleistung erhalten. Wenn ein Spieler eine CD-ROM an einem Tag durchzockt, fühlt er sich betrogen, und das zu Recht. Wir suchen daher noch nach dem richtigen Schwierigkeitsgrad, und ich kann Dir sagen, das ist alles andere als einfach.

PSG: Können wir in nächster Zeit einen weiteren Comic-Charakter in 3D erwarten?

LA: Rate einfach mal! Ich gebe Dir auch einen Tip: Wir haben die Rechte zu einem breiten Angebot an bekannten Comic-Charakteren für Videospiel-Projekte, als jüngste Lizenz die Looney Tunes von Warner Bros.. Es gibt zudem die Next Generation-Konsolen, die uns viele Freiräume für unsere Kreativität

bieten. Es wäre somit eine Schande, wenn wir nicht den geeigneten Charakter finden könnten, der genau in unser nächstes Projekt paßt. Bis jetzt ist allerdings noch nichts vereinbart worden, aber sicher ist auf jeden Fall, daß wir auch weiterhin gute Videospiele mit Comic-Charakteren kreieren wollen.

PSG: Hmmm, ich tippe mal auf Tim in einem aufregenden 3D-Adventure oder die Looney Tunes in einem kunterbunten Genre-Mix ... Themawechsel: Mit Cryo, Infogrames oder Ubi Soft und dem großen Pool an PlayStation-Usern geht es der französischen Videospiele-Industrie momentan sehr gut. Wie würdest Du denn die Zukunft der Videospiele-Szene in Frankreich einschätzen?

LA: Ich kann natürlich keine fundierte Antwort über die gesamte französische Videospieleindustrie abgeben, Dir aber meine ganz persönlichen Eindrücke mitteilen. Es ist wahr, daß Frankreich momentan sehr viele talentierte Programmierer und Artists hat und die großen Firmen mit ihren hochwertigen Produkten sich gegenseitig Konkurrenz machen. Es gibt so etwas wie einen „französischen Touch“, der unseren Softwareprodukten selbst gegenüber amerikanischen oder japanischen Blockbustern einen Vorteil verschafft. Ich denke allerdings nicht so in Länderkategorien. Infogrames ist mehr eine europäische als eine französische Firma, denn wir haben immer in erster Linie den europäischen Markt im Visier und gleich danach den weltweiten.

PSG: Unsere Standardfrage zu guter Letzt: Welches ist momentan Dein Lieblingsspiel?

LA: Wenn ich Lucky Luke angeben würde, würdest Du das sicherlich für eine zu simple Antwort halten, aber so ist es wirklich, da das Gameplay sehr viel Abwechslung bietet: Jump & Run, Kämpfen oder Schießen - einfach der richtige Mix.



...+...+...+...

Symphony of the night

Das verfluchte Schloß wieder als Schauplatz furchterregender Ereignisse. Alucard -halb Mensch, halb Vampir- stellt sich erneut seinen unheimlichen Gegnern. Jump'n-Fight und sein mächtiges Waffenarsenal reichen allein nicht mehr aus, die finsternen Gestalten zu besiegen - er muß im Rollenspiel ihr Handeln einkalkulieren. Dazu geniale 3D-Effekte auf 2D-Plattform und nicht zuletzt ein Soundtrack, der einem das Blut in den Adern gefrieren läßt...
wenn noch welches drin ist...



WWW.KONAMI.COM



Von Fairplay haben diese Kamera-
den noch nichts gehört: Bei Ninja
habt Ihr es immer mit einer Über-
macht an Feinden zu tun



Die erste Cutscene zeigt Kurosa-
wa, wie er die Klippe hinabstürzt,
um wieder am Levelbeginn, einem
Felsplateau, zu landen



Auch Wurfmesser werden zu Eurem Waffeninventar gehören, die allzu
dreiste Kreaturen auf Distanz halten sollten

Inside Core Design

The Making of Ninja

Daß das **Actionspektakel** um den fernöstlichen schwarzen Mann noch einige Zeit benötigt, bis es auch hierzulande über

die Bildschirme flimmert, bedeutet keineswegs, daß wir Euch nicht noch ein paar **Infos** über diesen interessanten Titel stecken könnten. Bei Core Design hofft man, den Schattenkrieger im **Sommer** auf die Reise zu schicken, und um Euch diese schier endlose **Wartezeit** zu versüßen, bieten wir Euch schon vorab einen kleinen, exklusiven **Spaziergang** durch die Levels an

Um ein originelles Videospiel zu produzieren, ist, wie bei allen schöpferischen Prozessen, ein gutes Maß an Kreativität nötig. Doch bei aller künstlerischer Freiheit muß auch für eine verbindliche Planung gesorgt sein, denn schließlich will man als Softwareproduzent den oft reichlich knappen Zeitplan nicht sprengen. Unter diesem Aspekt unterscheidet sich die Videospielbranche beispielsweise nur wenig von der Filmindustrie, denn hier wie dort gilt:

Time is money! Und ebenso wie ein Film nach dem Drehbuch entsteht, gibt es auch bei den Videospielen in der Regel ein Script, in dem sämtliche Eigenschaften des Games von A bis Z dokumentiert sind. Bei unserem Besuch bei Core Design ergatterten wir ein solches Schriftstück, das uns nunmehr als exklusive Informationsquelle zur Verfügung steht und mit dessen Inhalt

wir natürlich nicht hinter dem Berg halten wollen. Und genau hier beginnt unsere kleine Spritztour durch die Levels von Ninja! Da wir im letzten Artikel bereits Einblick in die

Story gegeben haben, wißt Ihr bereits, daß der Ninja Kurosawa heißt und den Dämonenfürst Batanaka zur Strecke bringen will. Bei seiner ersten Begegnung, die in einer kurzen Cutscene dargestellt wird, stürzt Kurosawa eine Klippe hinunter und landet auf einem Felsplateau an einem Waldrand. Hier erlangt der Spieler zum ersten Mal Kontrolle über die Spiel-



figur, und be-
ginnt, die Felslandschaft zu erkunden. Dieser erste Level ist bewußt einfach gehalten, damit man sich an die Steuerung gewöhnen kann und in das Gameplay hineinfindet. Der Grundriß des Levels besteht dabei aus großflächigen

gen Bereichen, in denen sich der Ninja diversen Gegnern stellen muß, die alle zugleich angreifen. Diese Flächen werden zwar begrenzt sein, um zu verhindern, daß der Spieler vom Weg abkommt, aber immer noch groß genug, um einen Eindruck von freier Beweglichkeit zu geben. Der erste dieser Kampfplätze wird jenes Felsplateau sein. Diese Arenen sind dabei untereinander durch ein labyrinthartiges Netz von Pfaden, Brücken, Tunnels und Stegen verbunden, wobei es auch auf diesen Wegen zu Kämpfen kommen kann. Sobald Kurosawa den Wald betritt, dienen Lichtungen als Schauplatz der Kämpfe, auf denen ausgehöhlte Baumstümpfe verstreut liegen. Kommt der Spieler in ihre Nähe, so erscheinen Dämonen am oberen Bildschirmrand, fallen auf die Erde und greifen den Ninja spontan an. Auch kleinere Goblins werden den Spieler im Wald angreifen, die zwar wild, aber keineswegs so mächtig sind wie der Riesengoblin, der den Ninja am Ende des Levels erwartet. Nachdem dieser bezwungen wurde, setzt der Spieler seine Suche an einem Fluß fort. Hier muß Kurosawa von Sandbank zu Sandbank waten und darauf achten, nicht in Löcher zu treten. Geschieht dies dennoch, so ringelt sich eine Riesenschlange aus den Tiefen

heraus und greift an. Nachdem Kurosawa all diese Tücken überstanden hat, betritt er die zweite Sektion des ersten Levels, den Friedhof. In Kürze: Am Ende des Waldbereichs erreicht der Spieler ein magisches Tor, welches den Ninja zum Friedhof teleportiert, wo er sich in einer schaurigen Atmosphäre gegen jede Menge Ghouls, Fledermäuse, Ratten und Spinnen zur Wehr setzen muß. Danach geht es in die erste Indoor-Location, das Kloster nämlich. Natürlich ist die gesamte Abtei angefüllt mit Zombie-Mönchen und gefährlichen Beschwörern, die es zu verklopfen gilt. Am Ende dieser Sektion findet Kurosawa eine tiefe Grube, in die er hinabspringen muß. In der folgenden Cutscene sieht man

„Der erste Level ist bewußt einfach gehalten, um den Spieler mit der Steuerung vertraut zu machen“

den fallenden Helden, der am Boden des Schlundes zum ersten Mal auf Batanaka trifft. Obwohl ihr noch jede Menge bei Ninja zu erkunden habt, soll dieser Überblick einmal genügen, denn schließlich wollen wir nicht alles auf einmal verraten. Ich jedenfalls kann es kaum erwarten, das erste spielbare Demo in die Finger zu bekommen, um per-

sönlich die fernöstlichen 3D-Welten zu durchwandern.

Interview mit Martin Iverson, dem Sounddesigner von Ninja

PSG: Wie lange arbeitest Du schon für Core Design, und wie bist Du an den Job gekommen?

MI: Ich bin jetzt etwa sechseinhalb Jahre bei Core Design beschäftigt. Ich bekam den Job als In-House-Musiker durch meinen Freund Dan Scott (Programmierer im Ninja-Team). Wir arbeiteten ca. 2 Jahre zusammen auf dem Amiga 500, und danach bewarb er sich hier bei Core. Einen Monat später rief mich Dan zu Hause an und fragte, ob ich Lust hätte, dort als In-House-Musiker anzufangen. So kam ich, um mich vorzustellen, und nun bin ich hier.

PSG: Welche Instrumente spielst Du eigentlich?

MI: Hauptsächlich spiele ich Keyboards bzw. Synthesizer. Dabei bevorzuge ich den Fender Rhodes 73.

PSG: Welches Equipment benutzt Du noch, um Soundtracks für Spiele zu entwerfen?

MI: Ich benutze einen AKAI S3000XL Sampler, ein Roland Super JV1080, den Korg X5DR, ein Boss SE50 Effects, ein Allen & Heath GS3V Midi Mischpult, haufenweise seltsame

CDs und einen PC mit Cubase.

PSG: Wie lange bist Du in der Regel mit der Kreation von Sounds und Musik für ein Spiel wie Ninja beschäftigt?

MI: Bei Ninja ist das schwer zu sagen, aber normalerweise sind es 10 bis 12 Monate vom Anfang bis zum Schluß, wobei es bei Fighting Force beispiels-

Fighting Force. Ich glaube, das ist alles!

PSG: Gibt es irgendwelche Musiker in der Spielebranche, die Du besonders bewunderst, und wenn ja, welche?

MI: Was Spiele angeht, wissen die Leute in Japan bei Konami und Capcom, was sie tun, mein Kollege Nathan McCree



In nahezu jedem Level trifft Kurosawa auf kriegslüsterne Samurai, die unter dem sinistren Einfluß Batanakas stehen

weise dreieinhalb Monate gedauert hat.

PSG: Woher nimmst Du Deine Inspirationen für die Sounduntermalung der Games?

MI: Die meisten Einfälle kommen mir beim Betrachten der Grafiken in den Levels. Für mich ist das der beste Weg, um den Zusammenhang von Spiel und Levels zu bewahren. Für Ninja mußte ich außerdem eine Art traditionelle japanische Musik komponieren, so daß ich diese Elemente mit in mein eigenes Material einbeziehen konnte.

PSG: Welche Videospiele hast Du bis jetzt schon vertont?

MI: Heimdall Teil 1 und 2, Thunderhawk Teil 1 und 2, Chuck Rock 2, Blastar, Blob, Premiere, Swagman (nur SoundFX), Tomb Raider (nur SoundFX), Wonder Dog, Darkmere, Darkstone, Curse of Enchantia, Universe, Shellshock, Banshee, Wolfchild, Scottish Open Golf, Skeleton Krew und

ist jedoch der Mann für Soundtracks.

PSG: Welche Art von Musik hörst Du persönlich?

MI: Da ich ein Plattenlabel leite, ist mein Geschmack etwas snobistisch, hauptsächlich Jazz und Deep House.

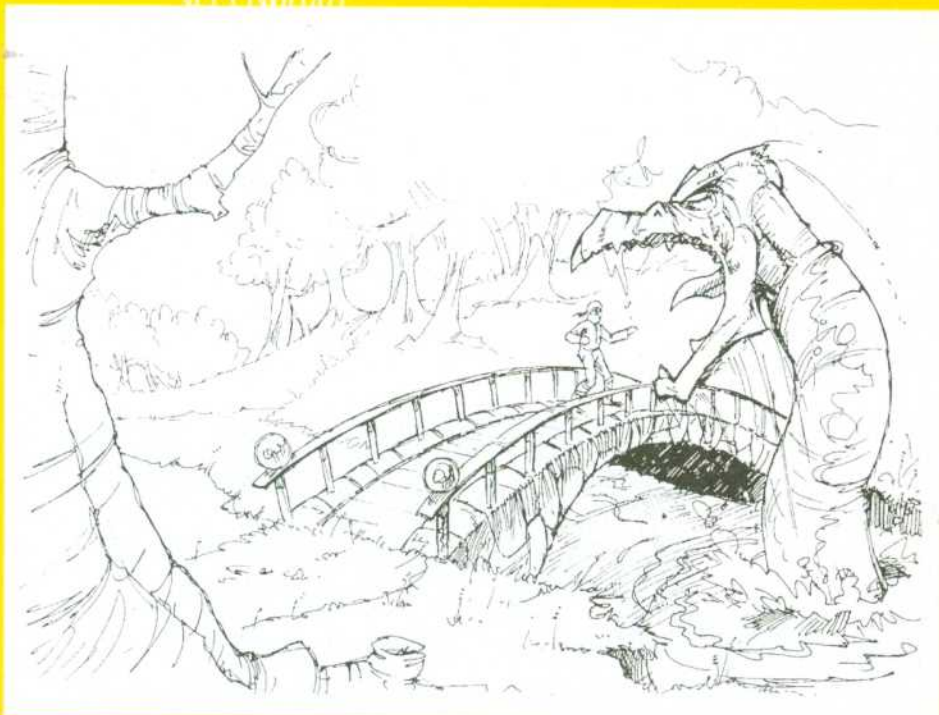
PSG: Welchen Game-Soundtrack hättest Du am liebsten selbst komponiert?

MI: Ich hätte gern die Chance gehabt, Musik für F-Zero oder Ghosts'n'Goblins zu schreiben.

PSG: Welche Videospiele magst Du besonders?

MI: Eigentlich hasse ich Fußballspiele, aber International Superstar Soccer ist eines der besten Games, die ich je gezockt habe, darüber hinaus vielleicht Mario 64.

PSG: Besten Dank für das informative Interview!



Ein früher Entwurf der Riesenschlange aus dem Flußabschnitt wirkt schon reichlich bedrohlich und macht Appetit auf mehr

Laß krachen Amigo...

The Fifth Element

Die Umsetzung des **fulminanten Actionfilms** von **Luc Besson** zeigt nun endlich ein paar Früchte. Lest die neusten Facts über Leeloo und Korben

Vor keinem halben Jahr kämpften der Taxifahrer Korben und das wunderschöne Mädels Leeloo noch über die deutschen Leinwände - Nun kündigt sich so langsam die Filmumsetzung für Sonys 32-Bitter an. Verantwortlich für dieses ehrgeizige Projekt ist das französische Softwarehaus Kalisto, das schon mit der Horror-Beat 'em Up-Adventure-Mixtur Nightmare Creatures für spielerische Freude gesorgt hat. Bei

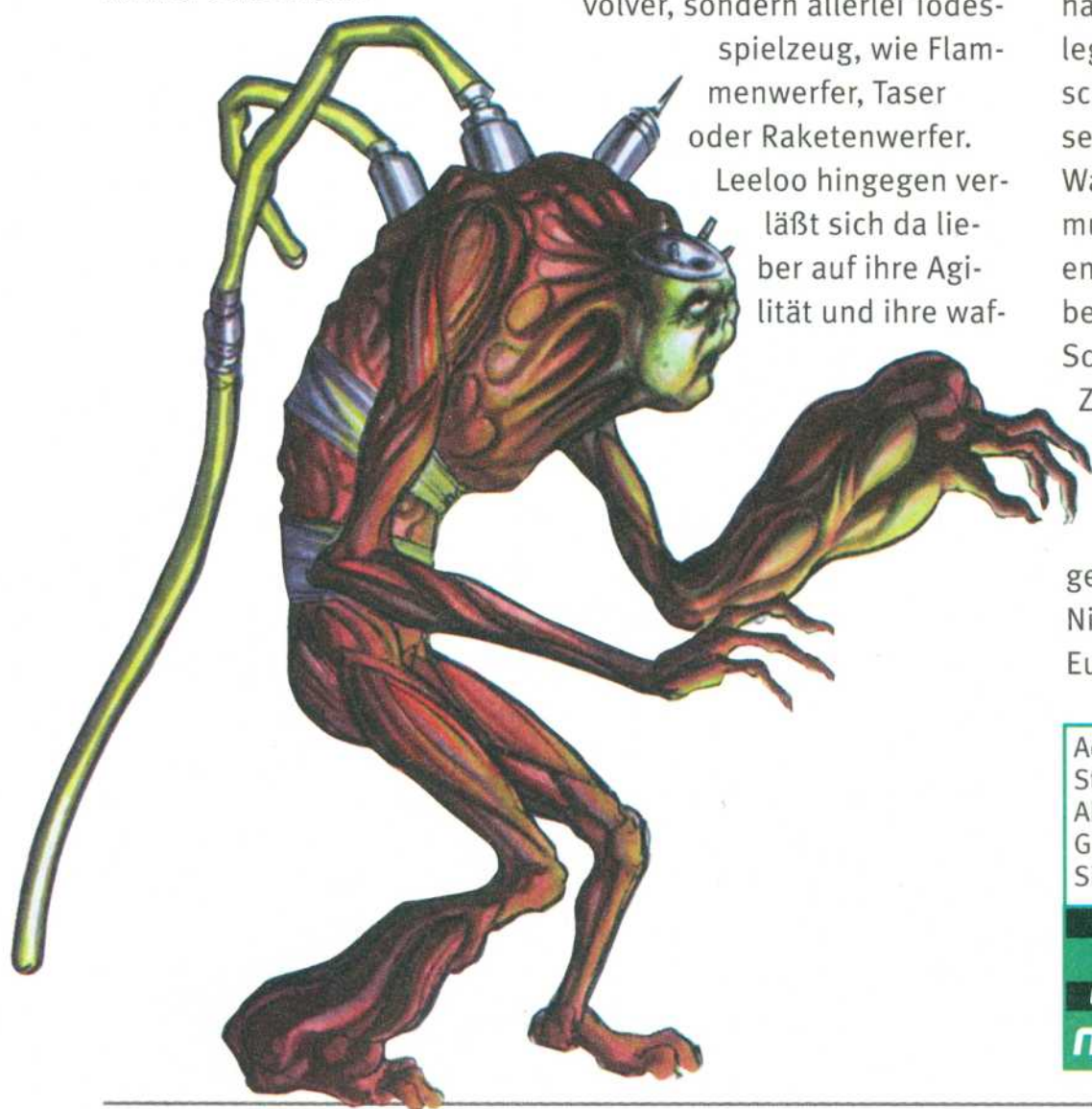


Selbst in der Küche wird man nicht zufrieden gelassen. Das brennende Feuer und die anderen grafischen Effekte können sich wirklich sehen lassen

The Fifth Element wird es voraussichtlich ähnlich zur Sache gehen, nur soll der Spieler mehr knifflige Rätsel lösen als bei der nächtlichen Monsterhatz. Der Spieler muß sich für eine der beiden Hauptpersonen, Korben oder Leeloo, vor den einzelnen Missionen entscheiden. Wahrscheinlich wird es auch möglich sein, während den Stages zu wechseln, damit alle Missionsziele erreicht werden können. So kann z.B. Leeloo durch ihre schlanke Gestalt sehr gut durch enge Passagen gelangen, deren Durchgang für den muskulösen Korben verwehrt bleiben. Überhaupt unterscheiden sich die beiden Charaktere wie Feuer und Wasser. Korben ist der absolute Schlägertyp, der mit Waffengewalt seine Forderungen durchbringt. Dazu benutzt er nicht nur seinen Revolver, sondern allerlei Todes-

spielzeug, wie Flammenwerfer, Taser oder Raketenwerfer.

Leeloo hingegen verläßt sich da lieber auf ihre Agilität und ihre waf-



Szenen aus dem Film werdet Ihr auch zu sehen bekommen. Leeloo in der Gewalt einiger Wachen, ob Korben sie retten kann?

fenlosen Kampftechniken, die auch aus Combos, Kicks und Speziälschlägen bestehen. Während der 15 Missionen, die es zu bestehen gilt, müßt Ihr sowohl Rätsel lösen und haufenweise böse Buben umlegen als auch die Eigenschaften der Helden verbessern. Zu diesen gehören u.a. Waffengebrauch, Wahrnehmung, Lebensenergie und Orientierungssinn. Eure Gegner bestehen nicht nur aus den Schergen von Oberbösewicht Zorg, sondern auch aus Robotern, Cops und sonstigen **bösartigen Kreaturen**.

Für reichlich Action ist also gesorgt, denn ähnlich wie bei Nightmare Creatures können Euch bis zu drei Gegner auf

einmal in die Mangel nehmen. Das Abenteuer wird Euch an vier unterschiedliche Schauplätze führen, die ähnlich authentisch wie im Film gestaltet sein werden. So kommt Ihr nicht nur in das New York des Jahres 2213, sondern auch an Bord eines Space Shuttles und des Luxusraumschiffs Fhloston Paradise. Während des Games werdet Ihr von sechs neuen Themes begleitet, die von den Musikern von Kalisto erstellt worden sind und immer zu jeweiligem Hintergrund und Charakter passen. Während der Missionen werden einzelne **Szenen aus dem Film** eingestreut, die das gesamte Bild abrunden sollen. (Dirk R.)



Massenhaft fremdartige Kreaturen machen unseren beiden Helden das Leben sehr schwer

Action ...
Strategie ...
Abenteuer ...
Geschick ...
Simulation ...

GEPLANT FÜR
Juni '98

ERSTER EINDRUCK
nicht mögl.

INFO The Fifth Element

Hersteller/Vertrieb: Kalisto/Sony
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer Levels: 15



„Beat 'em Up- und Adventure-Elemente werden für einen guten Genre-Mix sorgen“

DIE WAHRHEIT ÜBER AREA 51

**MIT DER DEUTSCHEN SYNCHRONSTIMME VON
BRUCE WILLIS ALS "JAKE BURTON".**



DAS OFFIZIELLE PLAYSTATION MAGAZIN 5/97 (PREVIEW): "KONAMI ZIEHT MIT DER DETAIL-VERNARRTEN AUSSTATTUNG WIRKLICH ALLE DENKBAREN REGISTER..."
MANIAC 8/97: "...EIN PLOT IST SPANNENDER ALS DER ANDERE UND LÄSST EUCH BIS ZUR AUFLÖSUNG KEINE RUHE."

KOMPLETT
DEUTSCHE
VERSION



WWW.KONAMI.COM

[illegible]

Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 103-105 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74

identität



Der Zwischenboss Heihachi sorgt mit seinen fast 73 Jahren immer noch für brutale und treffsichere Schlag- und Trittkombinationen

Die Crème de la crème der Prügelorgien kommt zurück

Tekken 3

Das **beliebteste Beat 'em Up** soll schon diesen Herbst unter der germanischen PS-Gemeinde für helle Freude sorgen. Mit **hohem technischen Aufwand** wird die äußerst beliebte Arcade-Version für den 32-Bitter zubereitet

Macht und Gier sind bekanntlich die Wurzeln allen Übels. So auch im Falle von Heihachi und Kazuya, als die beiden um die Vorherrschaft im mächtigen Mishima-Konzern gekämpft haben. Denn überwältigender Reichtum und großartige Macht winkten dem Gewinner, der Verlierer hingegen wurde mit einem heißen Begräbnis in einem Vulkan belohnt. Zu dieser Zeit wurde Kazuyas Sohn Jin geboren, der in der abgeschiedenen Idylle der Berge bei seiner Mutter Jun auf-



Tekken 3 wird wieder mit fulminanten Wurftechniken die Beat 'em Up-Fangemeinde in Verückung bringen

wuchs. Nun sind 15 Jahre ins Land gezogen, und eine Spezialtruppe von Heihachi hat in Zentralamerika einen mysteriö-

sen Fund gemacht: In alten Ruinen haben sie Hinweise auf einen Gott des Kampfes gefunden. Dieser Gott ist auf der Su-

che nach den Seelen und der Kraft von großen Kriegen und Kämpfern. So verwundert es nicht, daß in den folgenden Wochen zahlreiche Meister der

„Exzellente Grafik und die schnellen In-Fights werden die PlayStation rauchen lassen“

Kampfkünste spurlos verschwinden. Auch Jin und seine Mutter werden von dem Seelenräuber heimgesucht, was mit dem Tod von Jun endet, die aber ihren Sohn in Sicherheit bringen konnte. Verbittert tritt der Jüngling seine Reise zu



Forest Law sorgt mit dem verbesserten Kampfstil seines Vaters für Furore im Ring



Die Hintergründe bei Tekken 3 sind besser als je zuvor, das Polygongewand macht's möglich



Mittels dem Steuerkreuz könnt Ihr endlich in die dritte Dimension „fliehen“



Nina Williams ist dank eines langen Kälteschlafes so fit wie eh und jeh und sorgt nicht nur mit agilen Manövern für Aufregung in der Männerwelt



Der kleine **Drache Gon** ist einer der zahlreichen versteckten Charaktere und sorgt mit seinem heißen Atem für reichlich Action

Heihachi an und läßt sich von ihm in den verschiedensten Kampfkünsten unterrichten. Nach vier Jahren harter Schule veranstaltet der nun 73jährige

„Tekken 3 wird das beste Tekken aller Zeiten“

Altmeister Heihachi Mishima nun das dritte „King of the Iron Fist“-Turnier, um dem bösartigen Gott eine Falle zu stellen. Neben bekannten Gesichtern, z.B. Paul Phoenix und Nina Williams, werden im Feld der zehn Hauptcharaktere auch einige neue auftauchen. Natürlich ist

Jin Kazama die Hauptperson des Prüglers, aber der agile Brasilianer Eddy Gordo oder die zierliche Chinesin Ling Xiaoyu werden den ambitionierten Beat 'em Up-Freak ebenso mit herrlichen Martial-Arts-Künsten erfreuen. Heihachi wird wieder als Zwischenboss in der Arena erscheinen, und einige Extra-Charaktere werden sich erspielen lassen. So z.B. der kleine **Drache Gon** (eine bekannte japanische Comic-Figur), der mit feurigen Attacken seine Gegner auf Distanz halten kann. In technischer Hinsicht wird Tekken 3 (wahrscheinlich) den Vogel abschießen. Nicht nur daß die **Hintergründe** dem Automaten-vorbild von der Qualität her sehr ähnlich sind, sondern die Grafik der Kämpfer ist schon jetzt brillant und gleicht der Arcade-Variante im großen und ganzen. Zwar bestehen immer noch Ecken und Kanten, aber das hat ja bislang auch nur wenige gestört. Wollen wir hoffen, daß Namco gegenüber der Arcade-Variante noch einige neue Moves und Spielvarianten einbauen wird, damit die Erwartungen der riesigen Fangemeinde nicht enttäuscht werden und Tekken 3 wieder ein absoluter Renner wird. (Ulf S.)

Die zehn Hauptcharaktere



Yoshimitsu: Mit seinen brachialen Kampfmethoden ist er einer der Top-Favoriten des Turniers. Sein Ziel ist das Blut des Gottes, mit dem sein Freund Dr. Boskonovitch das Leben seiner Tochter retten will.



Nina Williams: Ein jahrelanger Kälteschlaf hat ihr makellostes Aussehen bestens konserviert. Unter dem Einfluß des bösen Gottes hat die ambitionierte Profi-Killerin nur ein Ziel: Das Leben von Jin Kazama schnellstens zu beenden. Ihre waffenlosen Assasinfähigkeiten werden ihr wahrlich gute Dienste leisten.



Ling Xiaoyu: Das jüngste Mitglied des Kämpferfeldes ist nur in ihrem Aussehen lieblich. Mit ihren schnellen und agilen Kung-Fu-Fähigkeiten ist sie aber wahrlich kein nettes Mädel, das von den bösen Buben gegergt werden kann.



Hwoarang: Ebenfalls ein Neuling auf der Tekken-Bühne. Als Schüler des Tae Kwan Do-Meisters Baek verdient sich dieser Jungspund sein Geld bei martialischem Straßenkämpfen. Er nimmt am Turnier teil, um seinen Meister zu rächen und um den gleichaltrigen Jin zu besiegen.



Lei Wulong: Der Polizist hat nach der zweiten Zusammenkunft so manches internationale Verbrechen aufgeklärt, wobei ihm sein exzellenter Martial-Arts-Kampfstil sehr hilfreich war. Nun folgt er dem Ruf von Heihachi und nimmt ebenfalls am dritten Turnier teil und wird vielleicht eine Überraschung erleben.



Paul Phoenix: Der ambitionierte Biker ist in die Jahre gekommen, aber mit seiner langjährigen Erfahrung und seiner immer noch atemberaubenden Fitness ist er ein tödlicher Kämpfer wie eh und je. Harte Faustschläge und schnelle Grifftechniken sind sein Markenzeichen.



Forest Law: Gegen den Rat seines Vaters, Marshall Law, reist er mit Paul Phoenix zu dem großen Kontest. Die jahrelangen Trainingsstunden in den Schulen seines Vaters haben ihn zu einem sehr guten Kämpfer gemacht. Hoffentlich kann er damit auch bei der Mishima-Prüfung bestehen.



King: Auch ihn treibt nur der Gedanke an Rache, denn sein Ziehvater wurde vom God of Fight getötet. Sein brutaler Wrestling-Stil wird ihm hoffentlich in den Arenen zum Sieg verhelfen, aber das schwere Erbe nagt stark an seiner Seele.



Eddy Gordo: Als einer der reichsten Söhne Brasiliens landet der ambitionierte Student durch Schicksalsschläge im Gefängnis. Dort wird er von einem alten Mann in der Capoeira-Technik ausgebildet und entwickelt sich so zu einer tödlichen Kampfmaschine. Sein Ziel ist es, mehr Macht zu gewinnen, um den Tod seiner Familie zu rächen.



Jin Kazama: Von seinem Großvater Heihachi ausgebildet, will der 19jährige Jungspund nur eines: Rache für den Tod seiner Mutter. Mit einer Mischung aus Kazama-Judo, dem Kampfstil seiner Mutter, und dem brutalen Mishima-Stil will er den Gott des Kampfes besiegen.

Action ●●
Strategie ●●●
Abenteuer ●●●
Geschick ●●●
Simulation ●●●

INFO Tekken 3

Hersteller/Vertrieb: **Namco/Sony** Schwierigkeitsgrad: **k.A.** Levels: **12 Kämpfer+**



„Mit dem hohen technischen Aufwand wird Namco einen neuen Stern am Beat 'em Up-Himmel aufgehen lassen“

GEPLANT FÜR
Herbst '98

ERSTER EINDRUCK

super

Glockenturm - Ohr vom Zombie
knapp verfehlt

Der Graben - Drachen mit
Mühe abgewehrt

Die Umkehrung - Ork halbiert

Labyrinth - Begegnung
mit einem Minotaurus

IAN LIVINGSTONE'S

DEATHTRAP Dungeon



SEI MEIN HERR

KMF Hamburg

Zirkus - widerliche Bestie,
Angriff von hinten

Die Spirale
- kein Drachenpanzer
ist dick genug



Du bist in einem Gewölbe. Es ist kalt,
verdammt ungemütlich, und irgendwie hast Du das dumpfe Gefühl,
daß Dich etwas Unheimliches erwartet. Wie recht Du doch hattest:
Ein Viech aus der Urzeit, dessen Namen Du gar nicht erfahren
möchtest, stapft ohrenbetäubend auf Dich zu. Du ziehst Deine Klinge.
Jetzt wird es sich entscheiden: Du oder ...
Zu spät.

EIDOS
INTERACTIVE

Resident Evil 2

Der **21. Januar 1998** war für PS-Zocker wohl einer der langersehntesten Tage in den USA und Japan, denn an diesem glaubwürdigen Tag war der offizielle Release von Capcoms zweitem Teil des **Horrorspek- takels**. Ehrensache für uns, einmal die fertige US-Version unter die Lupe zu nehmen, um zu sehen, was die germanischen **Zombiejäger** in knapp zwei Monaten zu erwarten haben

Ganz nach dem Prin- zip „Was lange währt, wird schließ- lich gut“ war es am 21. Ja- nuar endlich soweit. Resi- dent Evil 2 ist nach über zwei Jahren Produktionszeit fertig- gestellt und in amerikani- schen und japanischen Ge- schäften erhältlich. Grund ge- nug für uns, die US-Version auf Herz und Nieren einge- hend zu testen. Für alle die, die bis jetzt noch nicht mit dem Resident Evil-Virus infi- ziert wor- den sind,

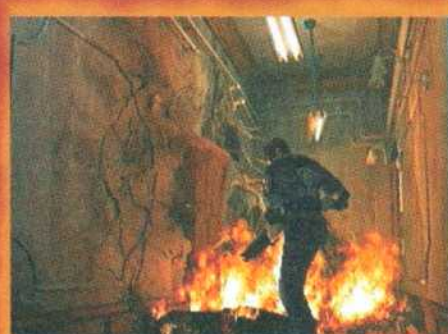
werden wir erst einmal weiter ausholen. Im ersten Teil be- fanden wir uns im Wald von Raccoon City, wo in einem großen Anwesen seltsame

„Gegen die Armee der Finsternis hilft das umfang- reiche Waffen- arsenal“

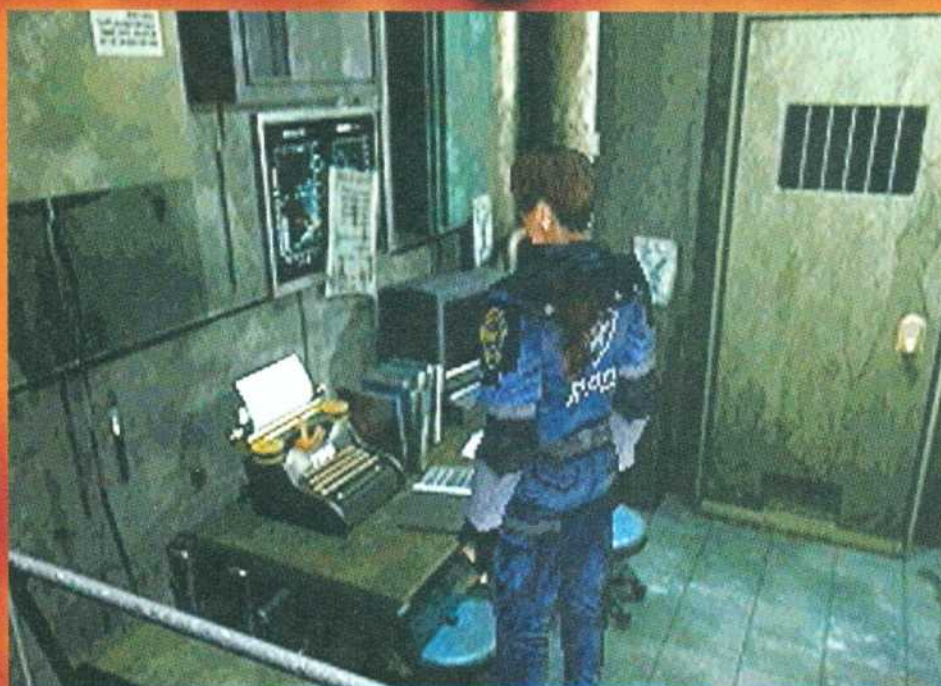
Dinge vor sich gingen. Als eine Spezialtruppe der örtlichen Polizei, die S.T.A.R.S., sich das alte Gemäuer einmal näher anschaute, kamen schreckli- che Greuelthaten ans Tages- licht. Der Großkonzern Um- brella hat den T-Virus, ein Geno-Toxin, entwickelt, um mit ihm biotechnologische Experimente durchzu- führen. Leider geriet das Projekt außer Kontrolle und alle Lebe-

wesen des Anwesens wurden in Zombies und andere tödli- che Monster verwandelt. Nachdem die Spezialeinheit die Vorfälle geklärt hatte, dachten die Verantwortlichen, daß der Spuk nun endlich vor- bei sei. Es sind nun zwei Mo- nate ins Land gezogen und plötzlich fangen einige der Bürger des kleinen, verschla- fenen Städtchens an, sich sehr seltsam zu benehmen. Nicht nur daß sie stark schwit- zen und äußerst hungrig auf Fleisch sind, sondern vor al- lem die starken Veränderun- gen der Haut sind der Grund für die Annahme, daß irgend

Intro



Dieser fiese Bruder wollte Leon in die Flammen schubsen. Mit einem gezielten Schuß aus der Pump-Gun ist er aber Geschichte

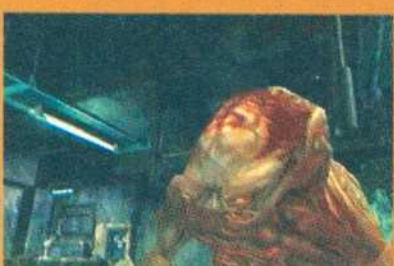
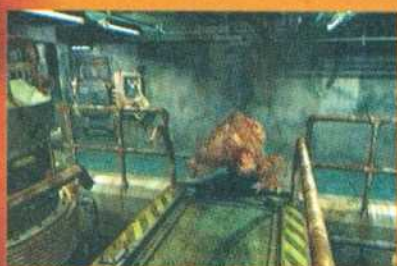
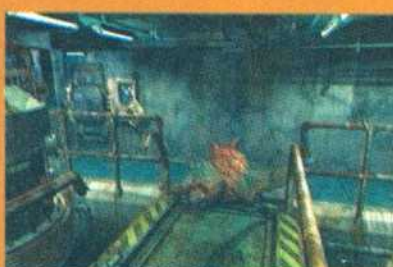


Erfahrenen Resident Evil-Spielern wird die alte Schreibmaschine bekannt vorkommen. Hier könnt Ihr mittels Farbbändern Eure Spielstände speichern



Entstehung eines Monsters:

Nachdem ein Symbiont geschlüpft ist, wächst er mit rasender Geschwindigkeit zu einem ekelregenden Wesen heran. Leon kann diese Geburt hautnah miterleben und sich anschließend mit dem Mutanten herumschlagen



etwas aus dem „Umbrella-Vorfall“ überlebt hat. Die Wahrheit ist aber noch viel schlimmer: In einem geheimen Labor wurde kräftig weiterexperimentiert, was zu der Entwicklung des G-Viruses geführt hat, einer weit tödlicheren Variante des T-Viruses. Binnen einiger Tage wurde der Großteil der Bevölkerung von dem aggressiven Geno-Toxin befall-

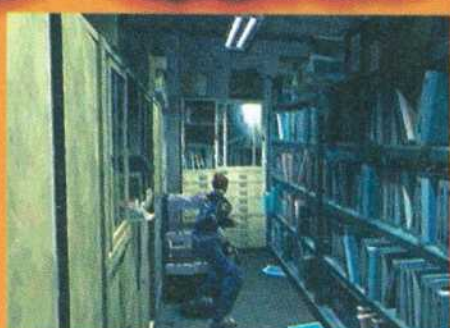
len und mutierte zu blutrünstigen Zombies, die Racoon City in einen Schauplatz der Hölle verwandelt haben. Dies ist nun der Zeitpunkt, an dem unsere beiden Helden die Bühne des Horrorspektakels betreten, Leon Kennedy und Claire Redfield. Leon kommt gerade frisch von der Polizeiakademie, wurde nach Racoon City versetzt und muß sich gleich

seiner schwersten Aufgabe stellen, aus der zombieverseuchten Stadt zu entkommen. Mitten im Kampf trifft er auf Claire, die Schwester des

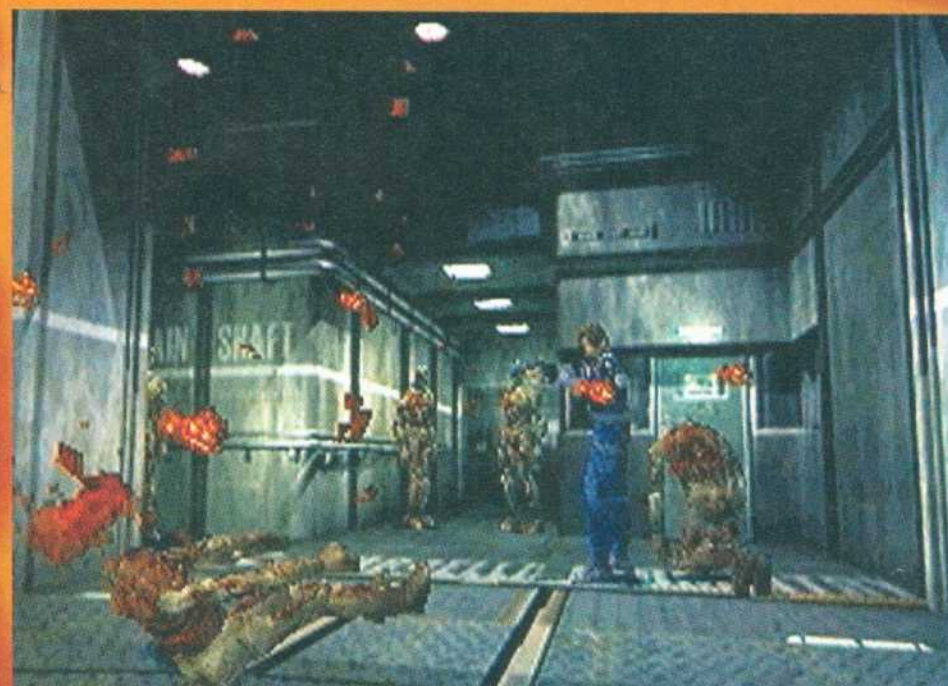
„Exzellente Rendersequenzen, detaillierte Hintergründe und realistische Bewegungen der Figuren - RE2 ist auch in technischer Hinsicht ein Meisterwerk“



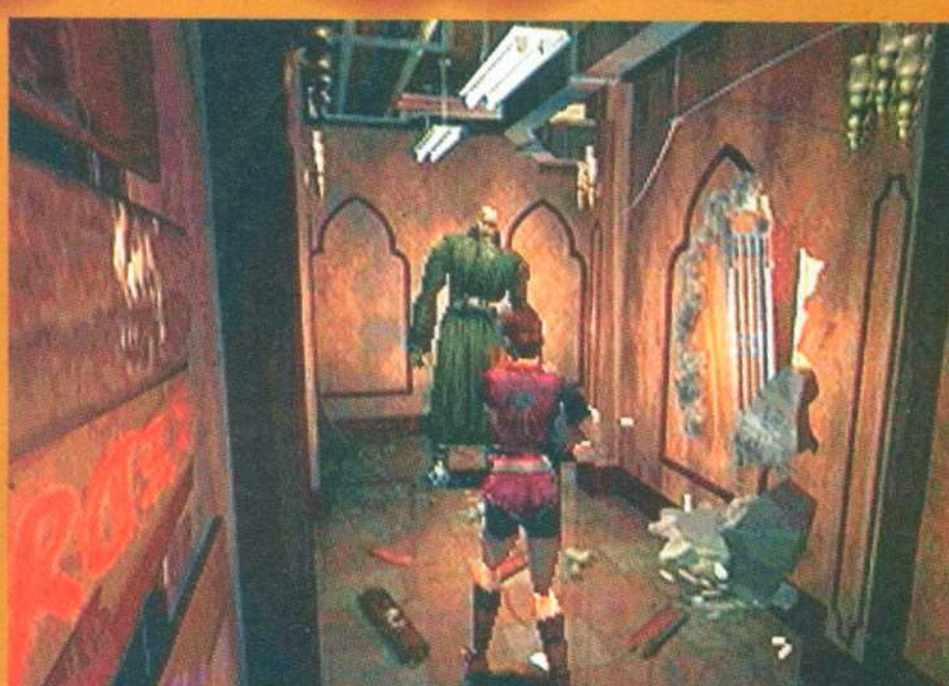
Splatteraction pur! Mit der Magnum lassen sich bestens die Köpfe der Zombies zerschießen



Um an höhergelegene Gegenstände zu gelangen, müßt Ihr wieder Treppen und Kisten verschieben



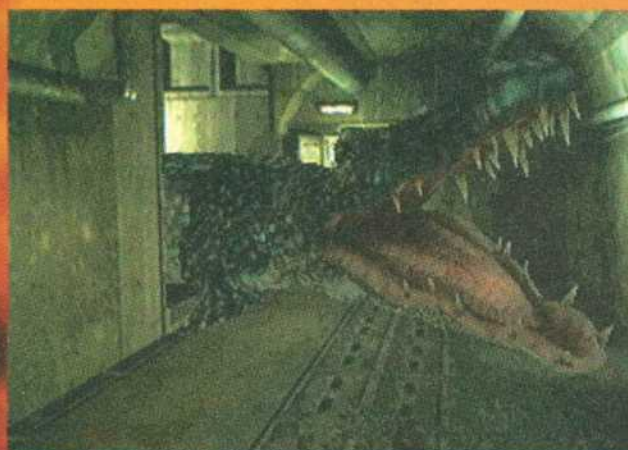
Wie beim Metzger! Wie wäre es mit 500 g Klingehacktem? Um sich dieser Gruppe von blutgierigen Zombies zu entledigen, helfen nur schnelle Schüsse in Kopfhöhe



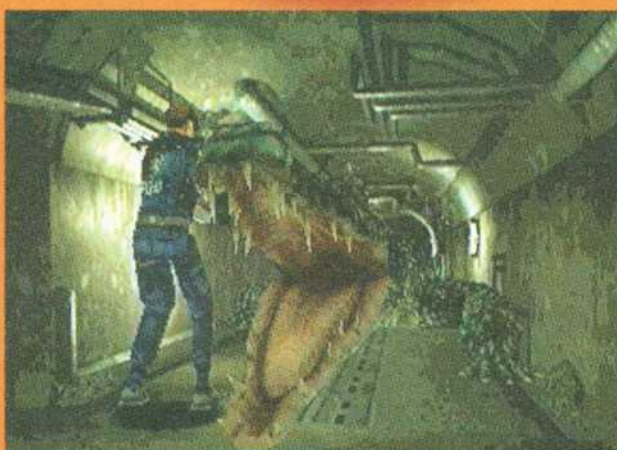
Der hünenhafte Golem tritt nur auf, wenn Ihr mit Claire spielt. Er verfolgt Euch während des gesamten Spiels und taucht immer dann auf, wenn Ihr ihn am wenigsten gebrauchen könnt



quartier von Umbrella anzustellen. Beide fliehen mit einem Polizeiauto, werden jedoch durch eine Explosion von einander getrennt und beginnen nun, auf eigene Faust ei-



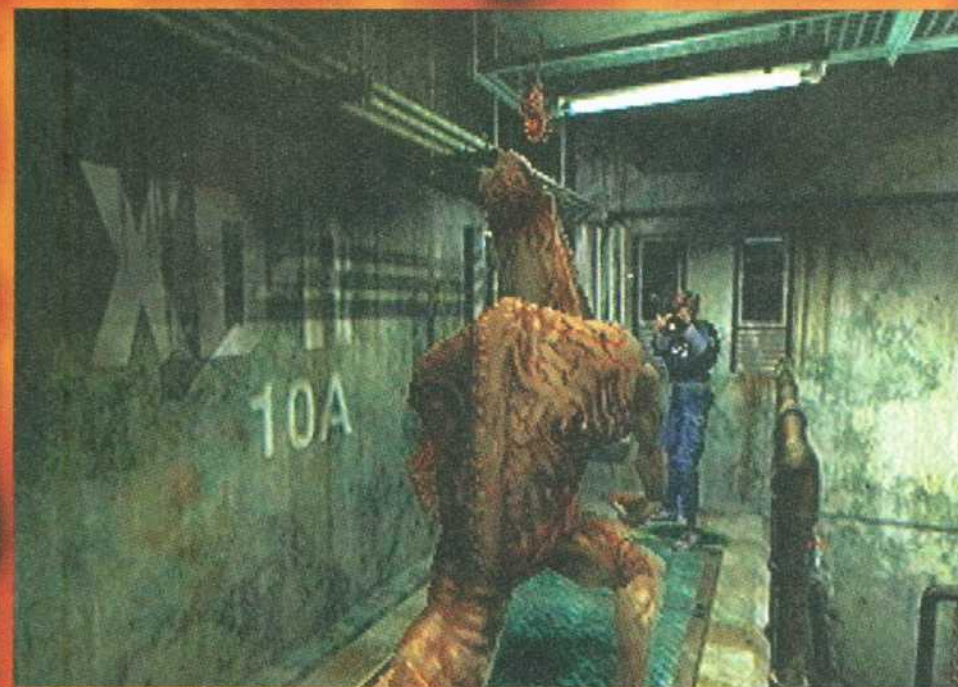
In den Tiefen der Kanalisation von Raccoon City trefft Ihr auf einen **Riesenalligator**, der Euch zum Fressen gern hat



Seine stürmischen Angriffe sind im Nahkampf nur schwer zu kontern. Seid Ihr zu nahe an das große Maul geraten, kann es schon zu spät sein



Abhilfe schafft ein stufenweises Rückzugsgefecht, wo Ihr mit Granatwerfer oder Pump-Gun agieren solltet



Der riesige Mutant ist zwar nicht schnell zu Fuß, kann aber mit seinen mächtigen Klauen für tiefe Wunden sorgen. Zu seiner Unterstützung sendet er kleine, schleimige Würmer ab, die Euch zusammen attackieren und Blut saugen

Die Werbung macht's!

Ganz nach dieser Devise wurde für den japanischen Markt ein eigener Werbespot produziert. Für die 1,2 Mio. Dollar teure Produktion wurde Altmeister George Romero (Nacht der lebenden Toten!) engagiert, der all seine Erfahrungen im Horrormetier einbringen konnte. Viele Spezial-Effekte, eine Armee von Zombies und orchestrale Musik lassen diesen Werbespot zu einem ganz besonderen Erlebnis werden.



nen Fluchtweg zu finden. Hier zeigt sich schon die erste Neuerung, das Memory Card Zapping. Nachdem Ihr Euch für einen der beiden Charaktere entschieden habt und das Game erfolgreich gemeistert habt, bekommt Ihr einen Spielstand, mit dem Ihr die gesamte Story noch einmal, diesmal mit der anderen Figur, spielen könnt. Dabei wirkt sich aber Euer Verhalten mit dem ersten Helden sehr auf den zweiten Spielverlauf aus. Wenn Ihr z.B. mit Leon begonnen habt

„Zwei Zusatzcharaktere werden den Spieltrieb enorm anspornen“

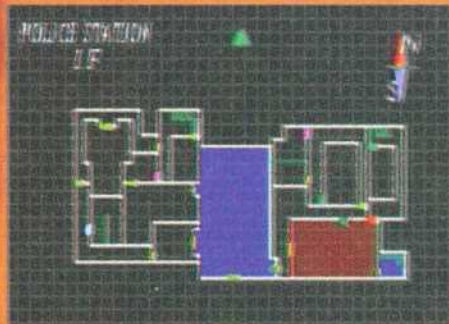
und die MG und den Waffengurt mitgenommen habt, kann Claire diese Gegenstände nicht mehr finden und ist auf andere Waffen angewiesen. Ein anderes Beispiel wären die mechanischen Rolläden in einem Teil des Polizeipräsidiums. Wenn Ihr sie mit Leon geschlossen habt, hat Claire anfangs erst einmal ihre Ruhe vor hereinkletternden Zombies. Die beiden Spielverläufe sind auch zu ca. 70 Prozent verschieden, und Ihr werdet mehr Story erfahren, neue Räume finden, andere Gegner sehen und natürlich zum Teil andere Rätsel lösen. Daher ist es ein Muß, minde-

stens noch mal in die Welt des Horrors und Schreckens abzutauschen. Ein weiteres Novum sind die beiden zusätzlichen Charaktere, die Claire und Leon helfend zur Hand gehen. Zum einen ist da die geheimnisvolle Ada Wong, die unserem jungen Polizisten beisteht, und zum anderen das selbstbewußte Mädel Sherry Birkin, die Tochter des G-Virus-Erfinders, die Claire bei ihrer Suche unterstützt. Was können aber nun diese beiden Typen? Ihr werdet an verschiedene Stellen gelangen, an denen Ihr ohne Hilfe nicht mehr weiterkommt. So kann z.B. Shelly durch enge Röhren und Schächte klettern, um auf der anderen Seite Schalter umzulegen, Türen zu öffnen und Gegenstände einzusammeln. Währenddessen habt Ihr natürlich Kontrolle über die jeweilige Person und müßt auch für deren Sicherheit garantieren. Ganz im Sinne der spielerischen Verbesserungen wurde auch in





Im Fotolabor könnt Ihr die gefundenen Filme entwickeln, die Euch mit neuen Informationen versorgen



Automapping auch bei RE2. Die verschlossenen Türen sind mit der Farbe markiert, die auch der entsprechende Schlüssel hat

Das Original und der Nachfolger im Vergleich



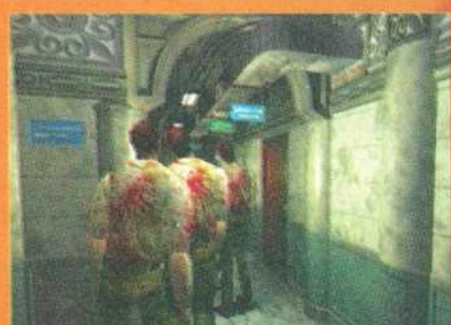
Die einzelnen Räume sind im Gegensatz zum ersten Teil (links) noch detaillierter gestaltet worden. Akribisches Suchen ist daher Pflicht



Die alten Hauptpersonen wirken gegenüber den aktuellen Helden eher wie aus vielen Elementen erstellt, anstatt wie aus einem Guß



Das Aussehen der Zombies hat sich sehr stark gewandelt. Ihr Verhalten ist auch viel aggressiver und intelligenter



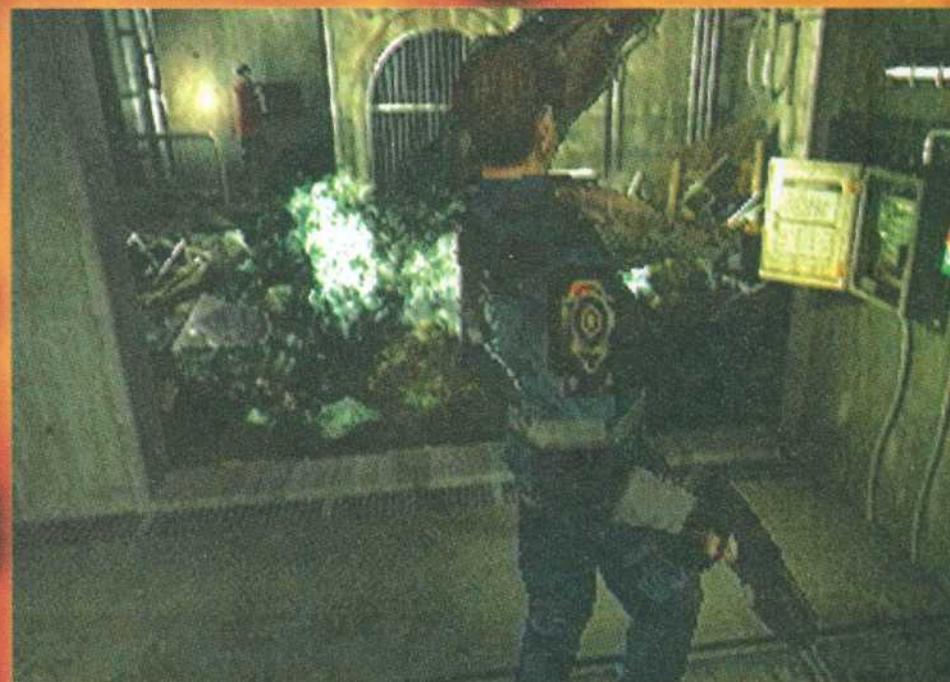
Texturen und eine höhere Polygondichte realistischer aussehen, sondern der Einsatz von Motion Capture sorgt für ein reales Verhalten. So schleppen sich die halb zerfetzten Zombies durch die Gänge, oder die behaarten Spinnen klettern an Decke und Wänden herum und versuchen, ihr tödliches Gift auf Euch zu spritzen. Leon und Claire zeigen nun durch Humpeln oder einer gebückten Gangart (manchmal auch auf eine Waffe gestützt), daß sie schon Treffer einstecken mußten. Dabei verringert sich nicht nur ihre Laufgeschwindigkeit, sondern auch die Reaktionszeit. Mit viel Liebe zum Detail wurden aber auch die Gegner gestaltet, deren Design so brillant wie abstoßend ist. So gibt es z.B. den **Licker**, eine Mutation, die keine Haut mehr besitzt und Euch freien Einblick auf Gehirn, Rückgrat und Muskeln gibt. Ähnlich die verschiedenen Varianten von Zombies, die teilweise mit zerfetzten, blutverschmierten Klamotten herumrennen oder gleich ganz auf die Bekleidung verzichten und ihre verwesene Haut präsentieren. Eine wahrliche Überraschung erlebt Ihr aber bei den fulminanten FMV-Sequenzen, die Euch während des gesamten Games begegnen werden. Hier wurde ein derart brillantes Renderverfahren angewandt, das selbst das Intro von Soul Blade in den Schatten stellt. Das Verhalten der



ten FMV-Sequenzen, die Euch während des gesamten Games begegnen werden. Hier wurde ein derart brillantes Renderverfahren angewandt, das selbst das Intro von Soul Blade in den Schatten stellt. Das Verhalten der



technischen Bereichen vieles verbessert. Neben den gerenderten Hintergründen, die mit einer höheren Auflösung, mehr Farben für Detailreichtum und mit animierten Stellen, wie z.B. lodernden Flammen und fließendem Wasser für mehr Authentizität sorgen, können vor allem das Aussehen und die Bewegungen der Figuren überzeugen. Nicht nur daß sie mit mehr



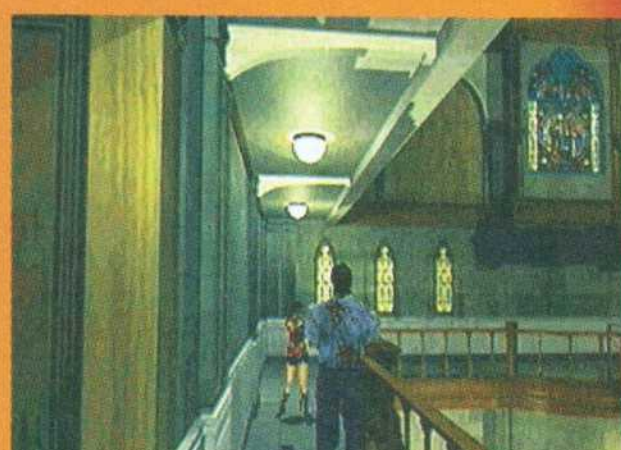
Hinter manchen Toren erwarten unsere Helden tödliche Überraschungen, die ohne große Vorwarnung sofort zum Angriff übergehen. Hier der gefräßige Alligator



So mancher Zombie mimt nur den Toten. Daher sollte man nicht ohne Vorsicht über Leichen laufen, denn die könnten noch beißen



Auch die Pflanzen aus dem ersten Teil findet Ihr wieder an zahlreichen Stellen

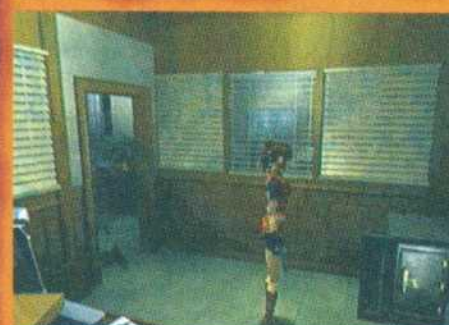


Aktionsreiche Kamerawinkel sorgen für die richtige Atmosphäre

Figuren und die gesamte Szenerie wirken so realistisch, daß nicht mehr viel fehlt, bis man es mit der Realität gleichsetzen kann. Für eine weitere Dichte und das cinematische Feeling sorgen die zahlreichen Cutscenes, die nicht mit dem Standard der FMVs, sondern in der allgemeinen Spielegrafik gestaltet sind. Hier erhaltet Ihr massenhaft Informationen, und werdet auch des öfteren so erschreckt, daß Euer Herz erst einmal auf 180 ist. So untersucht Ihr z.B. einen Raum auf dem Dachboden, als plötzlich mit erschreckendem Klirren ein Licker durch das Oberlicht in den Raum fällt. Ein anderes Beispiel ist das Schlüpfen eines Mutanten. Ihr unterhaltet Euch mit einem noch normalen Menschen, als dieser plötzlich unter Krämpfen zu Boden fällt und sich mit schmerzverzerrtem Gesicht



Um anfangs die Zombiehorden in Schach zu halten, sollte Claire den Granatwerfer benutzen. Sehr effektiv brennen die Untoten

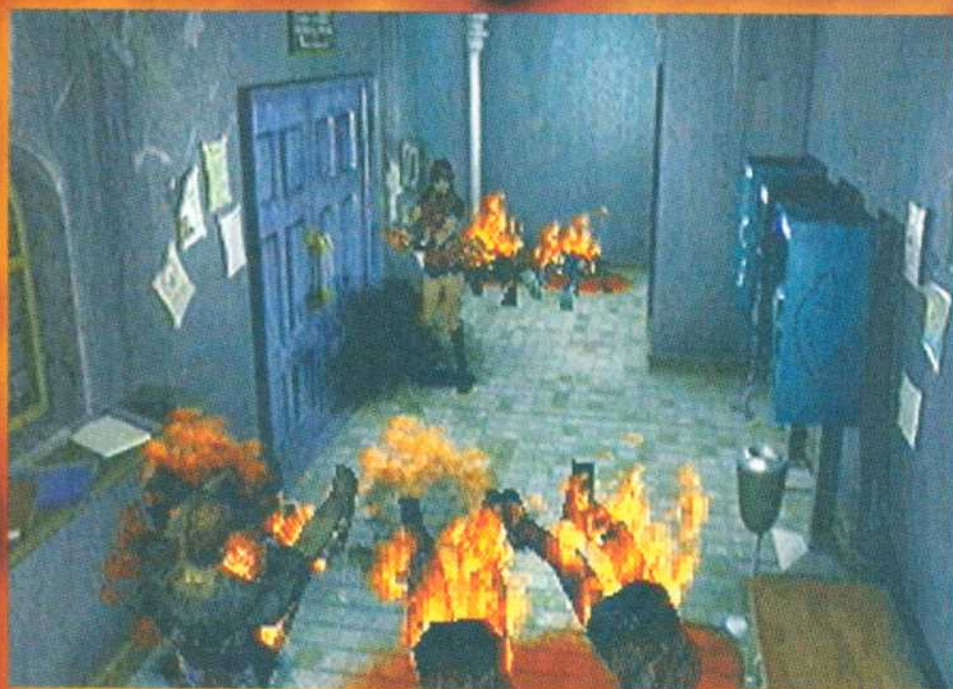


Was wird wohl in diesem Tresor zu finden sein. Die Geheimnummer werdet Ihr sicherlich später noch erfahren

die Brust hält. Plötzlich platzt der Brustkorb auf, und wie ein Alien springt ein schleimiges Etwas heraus und verschwindet in der Dunkelheit. Kommen wir nun aber zu den Gegnern, die sich im Gegensatz zum ersten Teil nicht nur im Aussehen, sondern auch im Verhalten sehr verändert haben. Neben den Horden von verschiedenen Zombies (diesmal gibt es wegen der Frauenquote auch weibliche Typen!), die unterschiedlich schnell und aggressiv sind, gibt es

natürlich auch noch andere alte Bekannte, wie z.B. die Wachhunde, Krähen und Riesenspinnen. Neu hingegen sind, wie schon gesagt der Licker, der mit scharfen Klauen, weiten Sprüngen und einer meterlangen Zunge das Fehlen der tödlichen Hunter-Einheit aus dem ersten Teil mehr als wett macht. Aber auch ein **Riesenalligator**, der in der engen Kanalisation Jagd auf Euch macht, und große Mottenschwärme machen Euch das Leben schwer. Dazu kommen natürlich noch die verschiedenen Mutanten, die durch Symbionten entstehen. Diese Parasiten werden von dem unbekannten Wesen (der neue Tyrant läßt grüßen!) in menschliche Organismen eingepflanzt, wo

sie den Nährboden für ihre spätere Existenz finden. Diese Wesen sind mit ihren nicht einzuschätzenden Fähigkeiten extrem gefährlich und können sich selbst während eines Kampfes nochmals verwandeln. Um mit so einer aggressiven und vor allem unberechenbaren Brut fertig zu werden bedarf es natürlich den



Brenne, brenne bis zum Tod. Diese Fünfergruppe von blutrünstigen Zombies wollte unserer Claire an den warmen Körpersaft. Ein Schuß mit dem zerstörerischen Granatwerfer hat aber für klare Verhältnisse unter den dunklen Brüdern gesorgt



Die Killerpflanzen können ab jetzt auch laufen und beharken Euch mit tödlicher Säure. Mit dem Flammenwerfer könnt Ihr sie aber in Schach halten



TM

IT'S NOT A GAME

Muss ich auch wandern in finsterner Schlucht,
ich fuerchte kein Unheil; denn du bist bei mir,
dein Stock und dein Stab geben mir Zuversicht.

Psaln 23,4

PS and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



Original Zubehoer von PlayStation. Lebensdauer und Spielfreude bis zum Juengsten Tag. Ein Wunder an Ergonomie. Selig werden die, die es in der Hand haben.



Zusatz-Controller



Specialized Joystick



Analog-Joystick



Analog-Controller



Multi-Tap



neGeon-Controller



Memory Card



PlayStation Mouse



Specialized Ascii-Pad



Einer der wohl übelsten Gegner ist der **Licker**. Mit seinen schnellen Bewegungen, den scharfen Klauen und der langen Zunge ist er auch alleine ein gefährlicher Kontrahent. Wenn sie in Gruppen auftreten, kommen sie von allen Seiten, was den Einsatz von durchschlagenden Waffen erfordert



Um eines der vielen **Hindernisse**, hier in Form einer Tür, zu überwinden, müßt Ihr erst das passende Zahnrad für die Maschine finden, damit sie richtig läuft. Solche Rätsel sind aber von der leichteren Sorte, die wirklich schwierigen kommen erst



Der Polizeichef von Raccoon City hat ebenfalls seine Finger mit im Spiel. Leider wird er seine Fehler nicht bereuen können (rechts) ...



Die kleine **Shelly** hilft Euch bei einigen, kniffligen Aufgaben (links). Wenn ein Zombie in einer roten Lache liegt, ist er endgültig tot



richtigen Gerätschaften. Auch hier haben sich die Programmierer von Capcom nicht lumpen lassen und präsentieren ein weit verbessertes Waffenarsenal. Neben dem Messer und der 9 mm Pistole sind auch die Schrotflinte, eine Magnum und der Granatwerfer mit dabei. Endlich gibt es aber auch einen Flammenwerfer, mit dem Ihr vor allem die bösen Killerpflanzen abfackeln könnt. Des weiteren gibt es noch eine schwerkalibrige MG, eine Armbrust und einen Raketenwerfer. Aber auch diverse Waffen-Upgrades werden Euch in die Hände fallen, mit denen Ihr die Fähigkeiten bestimmter Ballermänner verändern könnt. Die Steuerung ist immer noch die alte, und daher ist das Suchen nach Gegenständen genauso einfach wie das Erledigen der Gegner. Wie das Handling ist auch der Spielablauf ähnlich dem des ersten Teils. Wieder müssen diverse Türen geöffnet bzw. **Hindernisse** überwunden und Gegenstände miteinander kombiniert werden, damit man an die über 150 Locations von Resident Evil 2 gelangen kann, um dort die zahlreichen, aber nicht mehr so haarigen Rätsel zu lösen. Wie schon eingangs gesagt, muß das Game mit beiden Helden erfolgreich beendet werden, damit man wirklich den Großteil der Story, Räume und Geheimnisse zu Gesicht bekommt. Selbst dann wird man nicht alles erfahren ha-



„Selbst nach zweimaligem Durchspielen sind noch nicht alle Fragen beantwortet“

ben, und die beiden versteckten Bonus-Charaktere (die jeweils ein eigenes kleines Spiel mit sich bringen) verlocken auch neben Easy und Normal Mode, die harte Gangart zu wagen. Man muß nicht betonen, daß RE 2 ein Megahit wird, aber eines ist auf jeden Fall sicher: Hinter jeder Ecke lauert hier der Tod... (Uwe K.)

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GEPLANT FÜR
Mai

ERSTER EINDRUCK
super

INFO Resident Evil 2

Hersteller/Vertrieb: Capcom/Virgin
Schwierigkeitsgrad: mittel - schwer Levels: entfällt



„Die 2. Runde des Horrorspektakels ist technisch, spielerisch und atmosphärisch ein Meisterwerk“



TOCA



TOURING CAR championship

MOTORSPORT SIMULATION PUR!



Rieche den verbrannten Gummi, höre das
Röhren der Motoren, spüre die schmerzhaften
Bodenwellen und sehe spektakuläre Unfälle.

Jetzt ist es an Dir, ob ein Champion in Dir steckt!



Mit welchem Code siehst Du die Action aus der Vogelperspektive?

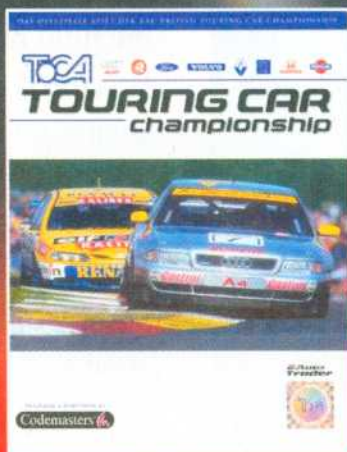
CMMICRO CMOVERH CMTOPCAM



Spektakuläre Unfälle



Massenkaramboulagen



Heiße
Verfolgungsjagden



Gib Alles



Codemasters

www.TouringCar.com

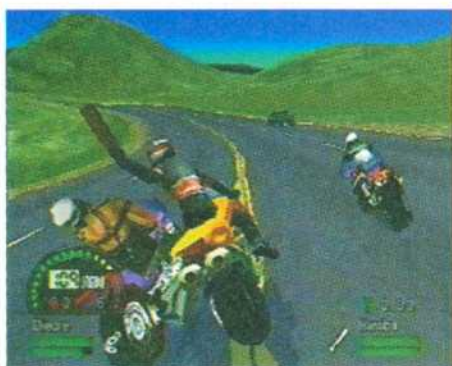


© 1997 The Codemasters Software Company Limited and Codemasters Limited. "Codemasters". All Rights Reserved. BTCC, The British Touring Car Championship, TOCA, and all its variations, copyrights, trademarks and images used or associated with the RAC British Touring Car Championship and/or depicting BTCC cars are all copyrights and/or registered trademarks to TOCA Limited and are being used under license by Codemasters. All other marks are trademarks of their respective owners.

16 GETUNTE SERIENWAGEN, ACHT REALISTISCHE
RENNSTRECKEN, SECHS WETTERBEDINGUNGEN,
FÜNF KAMERAPERSPEKTIVEN

TOCA





Nicht gerade die feine englische Art: Überholmanöver werden oftmals mit roher Gewalt vereitelt



Nur Fliegen ist schöner: Unfälle mit dem Vierräder kosten zwar Zeit, wirken sich aber glücklicherweise nicht auf die Fahrleistungen des Bikes aus

Born to be wild!

Road Rash 3D

Einen zünftigen **Hobel** gekauft sowie eine gute Krankenversicherung abgeschlossen und schon kann man an **EAs ruppigem Motorradrennen** teilnehmen, das mit der technisch aufwendigen 3D-Version ein beeindruckendes **Comeback** feiert

Road Rash ist ein weiterer Rennspielklassiker des amerikanischen Softwaregiganten, das einfach nicht totzukriegen ist. Das Spielprinzip ist dabei so herrlich wüst und unmoralisch. Ein Rudel von Motorradjunkies verabredet sich untereinander zu gefährlichen Rennen quer über amerikanische Highways oder andere öffentliche Straßenabschnitte. Gefahren

wird um harte Dollars, und um diese Scheine einzusacken, ist im Prinzip alles erlaubt. Möchte ein Kontrahent mit seinem Bike überholen, dürft Ihr ihn zum Beispiel mit einem kräftigen Tritt Asphalt knutschen lassen oder ihn gar mit einer Kette für längere Zeit in das Reich der Träume schicken. Neben der lästigen Konkurrenz solltet Ihr stets den Verkehr im Blickwinkel haben, wenn Ihr



Die spannenden Rennen um harte Dollars erfordern blitzschnelle Reaktionen, insbesondere bei Überholmanövern

nicht gerade über die Kühlerhaube der Vierräder - die bekanntlich größte Feinde aller Motorradfahrer - rutschen wollt. Da auch die Gesetzeshüter diesen ruppigen Veranstaltungen nicht sonderlich viel abgewinnen können, solltet Ihr Euch von ihnen nicht erwischen lassen, denn ansonsten ist der Spaß vorbei und oben drein gibt es eine saftige Geldstrafe. Solltet Ihr trotz aller Widrigkeiten ein Rennen gut überstanden haben, könnt Ihr mit genügend Moneten in der Tasche beim Bike-Shop um die Ecke einen leistungsstärkeren Hobel erstehen, was bei späteren Rennveranstaltungen unumgänglich ist. Exakt dieses bewährte Spielprinzip zeichnet auch Road Rash 3D aus, doch während der Vorgänger noch mit altmodischen Bitmap-Sprites auskam, erwartet das verwöhnte Auge diesmal eine Polygon-Optik vom Allerfeinsten. Sämtliche Biker und ihre Maschinen wurden mit einer geradezu ver-

schwenderisch hohen Zahl von Polygonen modelliert und mit einer authentischen Textur überzogen. Beim abwechslungsreichen Streckendesign läuft man zudem Gefahr, allzu schnell abgelenkt zu werden. Mit High Speed durch ein gesundes Waldgebiet, vorbei an einem Küstenabschnitt bis hin zu riskanten Manövern mitten in der Stadt - an grafischer Vielfalt mangelt es Road Rash 3D gewiß nicht. Ob es wie bei dem Vorgänger auch wieder deftige Rockklänge zu hören gibt, ist bislang noch nicht bekannt. (Ulf S.)



Obacht! Da die waghalsigen Rennen auf öffentlichen Straßen stattfinden, muß man mit gelegentlichem Verkehr rechnen



Malerisch: Auf einer engen Serpentine geht es an einem Küstenabschnitt vorbei

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

INFO Road Rash 3D

Hersteller/Vertrieb: Electronic Arts Schwierigkeitsgrad: k.A. Levels: ca. 5 Strecken



GEPLANT FÜR
20. März

ERSTER EINDRUCK
nicht mögl.

„Wilde Motorradrennen in grafischer Hinsicht auf Hochglanz poliert“

All over the world

Colin Mc Rae Rally

Codemasters hat scheinbar Blut geleckt: Nach **TOCA Touring Car Championship** gehen die **Engländer** mit dem nächsten Racer an den Start

Die Firma Codemasters aus dem beschaulichen Örtchen Warwickshire ist vor allem durch ihre Spielzeugflitzerreihe Micro Machines bekannt geworden. Mit der akkuraten Rennspiel-Simulation TOCA, die sich innerhalb von nur zwei Monaten über 650 000 mal verkauft hat, bewiesen die Engländer, daß sie auch „erwachsene“ Racer beherrschen. Angespornt durch

diesen großen Erfolg steht gleich das nächste Rennspiel-Projekt in den Startlöchern. Wie der Name schon sagt, entführt Euch dieser virtuelle Spritverbrauch diesmal in die Welt der Rallye-Weltmeisterschaft. Mit der Fahrerlegende Colin Mc Rae und seinem Subaru Impreza 555 konnten die Briten auch gleich ein bekannteres Zugpferd engagieren. Wie schon bei TOCA achtete das 26 Mann star-



Die hügelige Landschaft von **Korsika** ist ein wahrer grafischer Leckerbissen



Insbesondere das Schlittern in den Kurven soll äußerst realistisch sein



Wie viele Personen gleichzeitig um die Rallye WM fahren können, das stand leider noch nicht fest



Die insgesamt acht Austragungsorte der Rallye WM bieten auch unterschiedliche Wetterbedingungen. Im Bild: Schwedens rutschige Eis-Circuits

ke Programmiererteam auf höchsten Realismus. So wurden beispielsweise sämtliche original Rallye-Wagen lasergescannt und mit bis zu 450 Polygonen feinsäuberlich modelliert. Neben dem authentischen Fahrgefühl, das ausgefeilte Driftings zuläßt, wirken sich selbst kleinere Karambolagen optisch und spielerisch auf das Fahrverhalten der Boliden aus. Um dem Realismus die Krone aufzusetzen, steht Euch wie in echt ein Co-Pilot hilfreich zur Seite, der Euch insbesondere dann, wenn die Sonne untergeht, mit seinen informativen Kommentaren sehr nützlich sein kann. Um im harten Rallye-Geschäft nicht unterzugehen, wurde ein sehr umfangreicher Trainingsmodus integriert, der von Colins Bruder Alister geleitet wird und selbstverständlich auch per FMV-Clips zu sehen ist. Das

bislang aufregendste Feature ist jedoch die phänomenale Streckenvielfalt. Sage und schreibe 48 Rundkurse, verteilt auf acht Länder, laden zur ultimativen Rallye-Weltmeisterschaft in den eigenen vier Wänden ein. Mit von der Partie sind unter anderem eine Wüstenpiste durch Australien, eine Fahrt durch das hügelige **Korsika** oder Driften durch Englands stolze Wälder. Für die optische Klasse sorgen farbenprächtige Texturen sowie der HiRes-Grafiken. (Ulf S.)

Action • • •
Strategie • • •
Abenteuer • • • •
Geschick • • •
Simulation • • •

GEPLANT FÜR
Sommer '98

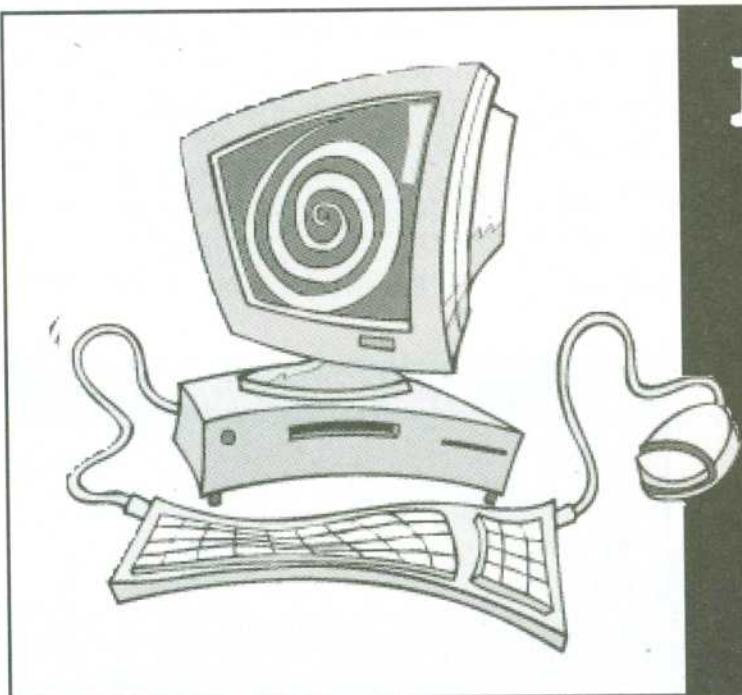
ERSTER EINDRUCK
nicht mögl.

INFO Colin Mc Rae Rally

Hersteller/Vertrieb: Codemasters
Schwierigkeitsgrad: k.A. Levels: 48 Strecken



„Äußerst realistische Rallye-Simulation mit opulentem Circuit-Angebot von 48 Strecken“



Probleme beim PC-Spielen? Kein Problem mit PC ACTION!

Jeden Monat über 30 Seiten Lösungen, Strategien, Tips, Cheats und Hilfen zu allen top-aktuellen PC-Spielen. Außerdem: kompetente Tests aller neuen Spiele-Hits. Nicht zu vergessen auch der umfassende Hardwareteil und das Spielerforum - die ultimative Lesercompetition. Der Preis? Sagenhafte 7,90 DM monatlich für Heft und CD-ROM! Oder für 14,90 DM: PC ACTION PLUS inkl. einem Originalspiel!

COMPUTEC

Deutschlands großer Fachverlag für
Computer- und Videospielemagazine

In einem unbekannten Land...

Klonoa - Door to Phantomile

Schluß mit harter Action! Bei diesem **kunterbunten** Jump & Run-Reigen setzt **Namco** zur Abwechslung auf 100%ige **Knuddel-Optik**



Diese **Windmühle** im Hintergrund werdet Ihr zu einem späteren Zeitpunkt noch einmal näher kennenlernen



Gelegentliche **Dialoge** mit Freund und Feind sind bei Namcos Hüpfen ein fester Bestandteil des Spielverlaufs



Ein Windstoß bläst den kleinen Klonoa in die Höhe, so daß Ihr sanft eine höhere Plattform erreicht

Nein, kein Solo-Agent muß sich mit großkalibrigen Argumenten gegen eine Schar von Terroristen auseinandersetzen, auch keine aufwendigen Martial Arts-Künste sind zu erlernen, bei Namcos neuestem Streich schlüpft Ihr diesmal in die Rolle des katzenartigen Wesens Klonoa, das mit seinen überdimensionalen Flügelohren und der witzigen Pac Man-Mütze herzerleiernd aussieht. Ausgestattet mit allerlei hilfreichen Tricks, begibt sich der gestiefelte Kater durch das fantastische Reich von Phantomile (damit



Der erste Endgegner gleicht einer skurrilen Papageikreatur, die nur von hinten verwundbar ist



Im zauberhaften Intro erkennt man gut Klonoas putzige Pac Man-Mütze

erschöpfen sich meine Kenntnisse bezüglich der Story auch schon). Ähnlich wie bei Pandemonium handelt es sich um einen grafisch aufwendigen 3D-Hopser, bei dem Ihr auf schmalen Pfaden die einzelnen Levels durchquert. Dabei begegnet Klonoa allerlei merkwürdigen Wesen, die aufgrund ihres hohen Niedlichkeitsfaktors nur schwerlich als Widersacher auszumachen sind. Statt der klassischen Po-Attacke kommt jedoch ein magischer Ring zur Feind-Dezimierung zum Einsatz. Mit diesem Goldstück könnt Ihr die meisten Feinde einfach ansaugen und in große Blasen verwandeln, die Ihr dann über dem Kopf haltend mit Euch herumtragt. Mit diesen **Blasenwesen** ausgestattet, stehen Euch mehrere Möglichkeiten zur Auswahl. Entweder mißbraucht Ihr den Ballon als Wurfgeschloß, oder Ihr laßt ihn während des Sprungs zerplatzen, so daß Ihr Euch dadurch



Namcos Grafiker spielen gekonnt mit der 3D-Grafik, indem sie diese mit in das Gameplay integrierten

in extra hohe Lüfte begeben. Im Zusammenspiel mit den Riesenohren, die dem Klonoa eine kurze Schwebephase ermöglichen, könnt Ihr mit ein bißchen Übung auch größere Abgründe überwinden. Mit diesen Grundtechniken vertraut gemacht, beginnt eine wunderschöne Hüpforgie durch die dreidimensionalen Gefilde, bei der Ihr ständig auf der Suche nach diversen Pick Ups seid. Uhren-Symbole dienen beispielsweise als Rücksetzpunkte, und Schlüssel öffnen logischerweise Pforten zu versteckten Abschnitten. Besonders imposant an diesem Hüpfen sind jedoch die tollen Tiefeneffekte, mit denen Namcos Grafiker geschickt jonglieren. Wie bei Pandemonium wird das hüpfplattige Geschehen durch eine freie Kamerafahrt (kein statischer Blickwinkel) eingefangen, während Ihr auf den verschlungenen Pfaden entlanglauft. Die Laufrichtung ändert sich dabei ständig. Mal lauft Ihr die Außenwände einer maleri-

schen **Windmühle** hinauf, mal überquert Ihr eine verschachtelte Brücke, und bei Endgegnern ändert sich die Perspektive ohnehin permanent. Der grafischen Gestaltung gebührt dabei das Prädikat „Namco-Qualität“. Die Darstellung wirkt hochauflösend, der Farbreichtum ist beispielhaft, und die Gestaltung der Oberflächenstrukturen wurde exzellent gelöst. Da neben den vielen Geschicklichkeitstests auch **Dialoge** für Atmosphäre sorgen, sollte man auf die PAL-Version warten. (Ulf S.)



Durch eine ausgeklügelte Greiftechnik verwandelt der Hauptdarsteller sämtliche Widersacher in **Blasenwesen**, die er anschließend in sämtliche vier Himmelsrichtungen (in die Tiefe des Bildschirms quasi) werfen kann

Action ●●●
Strategie ●●●
Abenteuer ●●●
Geschick ●●●
Simulation ●●●

GEPLANT FÜR
Mai

ERSTER EINDRUCK
sehr gut

INFO

KLONOA - DOOR TO...

Hersteller/Vertrieb: Namco/Sony
Schwierigkeitsgrad: schwer Levels: 26



„Namco kann auch anders: Ein zauberhafter und technisch hervorragender J&R-Spaß statt der üblichen Arcade-Kost“

N 64

PSX

Running

PC

Games

New Generation of Entertainment

02232-922694

Ihr Videospiele Versand



Playstation

Playstation Grundgerät	289,90	Final Fantasy 7	99,90
Playstation mit 2 Pads + Mem. Card	333,90	Formel 1' 97	99,90
Ace Combat 2	89,90	Formular Carts	99,90
Agent Armstrong	89,90	Frogger	89,90
Baphomets Fluch 2	89,90	G-Police	99,90
Blody Roar *	89,90	Hercules	89,90
Broken Helix	99,90	Int. Superstar Soccer Pro	89,90
Bubble Bobble 2	79,90	Jurassic Park - Lost World	89,90
Bust a Move 3	69,90	Lucky Luke	89,90
Castlevania-Symphony of the Night	89,90	Madden NFL '98	89,90
Colony Wars	89,90	Magic the Gathering	89,90
Comm. & Conquer 2	99,90	MDK	89,90
Crash Bandicoot 2	89,90	Mega Man 8	89,90
Crow City of Angels	89,90	Pandemonium 2	89,90
Deathtrap Dungeons	89,90	Resident Evil Directors Cut	89,90
Destruction Derby 2	99,90	Resident Evil 2 US *	129,90
Discworld 2	89,90	Skull Monkeys *	89,90
Explosive Racing	89,90	Streetfighter EX Plus	89,90
Fantastic 4	79,90	Time Crisis incl. Gun	139,90
Fighting Force	99,90	Tomb Raider 2	99,90

Playstation Zubehör:

Multinorm Umbau incl. RGB Kabel	89,90	Link Kabel	29,90
Umbau Set (Chip+RGB Kabel)	59,90	Mad Catz Lenkrad	149,90
Joypad Sony	49,90	Predator Gun	69,90
Memory Card Sony	39,90	Analog Controller	59,90



Resident Evil 2 US *

129,90

Playstation Grundgerät
mit 1 Jahr Herstellergarantie 289,90

Multinorm Playstation 349,90

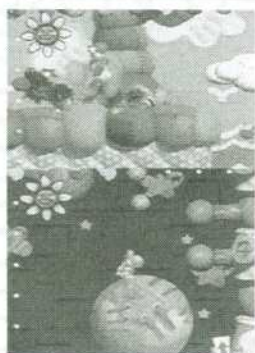
3 Jahre Garantie !!! 49,90

Running Joypad 24,90

Running Memory Card 29,90

3 Memory Cards 79,90

Bei Bestellungen ab 3 Spielen gibts ein tolles Minitespiel mit verschiedenen Tetris Varianten gratis dazu !!!



Yoshi's Story *

89,90

Nintendo 64 Grundgerät
mit 1 Jahr Herstellergarantie 299,90

3 Jahre Garantie !!! 49,90

Running Memory Card 24,90

Nintendo 64

Nintendo 64 Grundgerät	299,90	Lamborghini 64	139,90
Blast Corps	109,90	Starfox 64 incl. Rumble Pack	129,90
Bomber Man 64	89,90	Mario Kart 64	89,90
Clayfighter 63 1/3	139,90	Multi Racing Championship	139,90
Dark Rif	129,90	NBA Hang Time	129,90
Diddy Kong Racing	89,90	Pilot Wings 64	109,90
Extreme G	139,90	Star Wars	129,90
F1 Pole Position 64	139,90	Super Mario 64	89,90
G.A.S.P. *	139,90	Top Gear Rally	139,90
Geomon *	139,90	Tetrisphere *	89,90
Golden Eye 007	139,90	Wave Race 64	89,90
Hexen 64	139,90	WCW Wrestling *	139,90
Int. Superstar Soccer 64	139,90	Yoshi's Story (Yoshis Islands 64) *	89,90

Nintendo 64 Zubehör:

Multinorm Adapter	39,90
Controller	59,90
Controller Pak	39,90

Rumble Pack-Verstellbar
24,90

Weitere Spiele + Zubehör sowie die neuesten Importe für alle Systeme auf Anfrage !!!

Wir kaufen und verkaufen auch gebrauchte Videospiele !!! Informationen auf Anfrage.

Spieleberater & Lösungshefte

zum Beispiel:

Baphomeds Fluch 2	Resident Evil	Blast Corps
MDK	Resident Evil-Direct. Cut	Golden Eye
Exhumed	Oddworld: Abe's Odyse	Lylat Wars
Suikoden	Tekken 2 / Toshinden 2	Mace-the Dark Age
Legacy of Kain	Command & Conquer 2	Turok

14,80

Wir führen auch
Spieleberater & Lösungshefte
zu vielen anderen Spielen!
Einfach mal nachfragen!

* = Bei Drucklegung noch nicht erschienen.

Alle Artikel werden per Nachnahme, zzgl. DM 9,90 Versandkosten, versandt. Ab einer Bestellung von drei Artikeln erfolgt der Versand frei Haus. Annahmeverweigerungen, der von uns gelieferten Waare, werden pauschal mit den uns entstandenen Lieferkosten von DM 20,- berechnet. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Es gelten unsere AGB. Vorbestellungen von Soft- und Hardware sind jederzeit möglich.

N 64
PSX Running Games PC
New Generation of EntertainmentWinterburg 38 - 50321 Brühl
Tel.: 02232-922694
Fax: 02232-922695Bestellzeiten:
Mo.-Fr.: 10.00 - 20.00 Uhr
Sa. : 10.00 - 16.00 Uhr

Händleranfragen erwünscht !

Diablo

Diablo-Rollenspieler, wetzt Eure **Schwerter**: Mit Diablo bringt Blizzard eine RPG-**Hack-&Slay-Mixtur** auf den Markt, die etwas ganz **Besonderes** werden könnte



Das passiert, wenn sich ein paar dahergelaufene Provinzler mit einem Obermütz wie Diablo anlegen

Blizzard schafft es immer wieder, im Fantasy-Bereich Akzente zu setzen. Das letzte Beispiel, was wir uns zu Gemüte führen durften, war der Strategieknül-

ler Warcraft 2. Nun versuchen sich die Entwickler mit einer PlayStation-Umsetzung des auf dem PC übermäßig erfolgreichen Diablo, eines sehr actionhaltigen Rollen-

spiels. Die zugrunde liegende Geschichte ist kurz erzählt: Früher, vor der Existenz der Menschen, herrschte in der Schattenwelt ein Dreigestirn und kämpfte, wie sollte es auch anders sein, gegen die geballte Macht der Götter. Da tauchten die Menschen auf, und jede Seite versuchte, sie zu ihren Gunsten zu stimmen. Die eine versuchte es mit Gewalt, die andere mit Güte. In dem nachfolgenden Krieg ge-

„Neues Spiel, neues Glück: Ihr könnt Euren Helden in ein neues Spiel übernehmen“

lang es der vereinten Menschheit und Göttlichkeit, das Triumvirat zu stürzen und in Seelensteine einzusperren.

Doch nun regt sich einer, Diablo genannt, wieder und versucht,



Die einzelnen Etagen des Dungeons sind mit Monstern vollgestopft - wer drauflosstürmt, rennt in so manche Falle



Um den langen Weg zur Oberfläche abzukürzen, gibt es den sogenannten Stadtportal-Spruch. Er setzt Euch mitten im Dorf ab und bringt Euch dann auch wieder zurück

sich zu befreien. Das Dorf Tristram besitzt einen Eingang zu Diablos Dungeon und wird nun zur Pilgerstätte für allerlei lebensmüde Helden. So auch Ihr: In einer Art Hack & Slay müßt Ihr Euch dann durch die 16 Levels eines zufällig generierten Dungeons prügeln. Entweder nehmt Ihr dazu ein Schwert, eine Axt oder eine Keule wie ein Krieger, oder Ihr greift zum Bogen wie eine Schützin, oder Ihr nehmt Euren Zauberstab und mischt die Monster mit einem Haufen Magie auf. Jede der drei Charakterklassen hat natürlich ihre Vor- und Nachteile: Während ein Krieger im Nahkampf unverwundlich sei-



Down in the dumps: Das Level ist bereinigt, jetzt geht es hinab in das nächste



Mit zwei Joypads könnt Ihr an einer PlayStation miteinander gegen das Böse antreten



Das Grab des King Leoric ist fast zu viel für unsere kleine Jägerin. Gegen die Unmassen von Skeletten hilft ab und zu nur noch die Flucht



Für einen Krieger sind Skelett-Bogenschützen eine harte Nuß, da der Weg zu ihnen meistens versperrt ist und sie verdammt gut treffen



Geschafft: Eine neue Erfahrungsstufe ist erreicht, nun können wieder fünf Punkte verteilt werden



Manche Räume sind blau gekennzeichnet. In ihnen könnt Ihr Zauberbücher und Scrolls finden



Nähert Ihr Euch einer Wand, die Euren Helden verdecken würde, so wird diese transparent

nen Mann steht und seine Ausrüstung, wenn beschädigt, auch selbst reparieren kann, so hat er seine Probleme mit Kreaturen, die ihn aus der Entfernung mit Magie oder Pfeilen bewerfen. Bei der Bogenschützin, ihrerseits Mitglied der Sisters of the Sightless Eye, ist es genau umgekehrt. Die flinken Frauen beschießen nach Möglichkeit alles aus der Entfernung. In ihre Nähe wollen sie keinen lassen, da sie längst nicht soviel Kraft und Widerstandsfähigkeit wie ein Krieger besitzen. Ihr besonderes Talent liegt darin, Fallen zu entdecken und zu entschärfen. Magier haben etwas Geheimnisvolles an sich. Am Anfang nur mit einem Zauberstab bewaffnet, sind sie die schwächste Klasse. Doch im Laufe der Zeit entwickeln sich die etwas exzentrischen Conjururer zu mörderischen Kämpfern. Wie in jedem guten Rollenspiel steht Ihr am Anfang



Das ist er, Schrecken der Nacht, Unhold und Mutter aller Monster im Dungeon

nur mit einer Handvoll Münzen da. Dafür könnt Ihr Euch gerade mal einen alten Umhang leisten, der die Schläge ein wenig bremst. Doch seid Ihr erst einmal im Dungeon, so findet Ihr Unmassen von Gegenständen, wie Waffen, Rüstungen und Flaschen, mit denen Ihr Euren Mana- und Lebenspunkt-Vorrat wieder auffüllen könnt. Das Besondere an Diablo sind die zufällig generierten Levels. So sieht in jedem neuen Spiel auch der Dungeon anders aus. Was das für einen Sinn macht? Ganz einfach: Ihr könnt Euren Charakter mit all seinen Attributen und Ausrüstungsgegenständen in das

neue Spiel übernehmen und dort mit dem stärkeren Helden von neuem Euren Kampf beginnen. Diablo wird wohl in einer Europa-Fassung auf

„Karten zu zeichnen ist sinnlos: In jedem neuen Spiel sieht der Dungeon anders aus“

dem hiesigen Markt erscheinen. Texte und Sprachausgabe sind unter anderem in deutsch. Ihr habt schon Gefallen gefunden? Dann wartet auf unseren Test in der nächsten Ausgabe. (Dirk R.)



Magier haben im Nahkampf ein Problem, deshalb müssen sie mit starken Zaubern den Angreifern Einhalt gebieten

Action ●●● Strategie ●●● Abenteuer ●●● Geschick ●●● Simulation ●●●	INFO Diablo Hersteller/Vertrieb: Blizzard/Electronic Arts Schwierigkeitsgrad: mittel Levels: 16 GEPLANT FÜR März ERSTER EINDRUCK super	   1-2
---	---	--

„Diablo wirkt hochinteressant und hat das Zeug zu einem Hit“

Reboot

Electronic Arts schickt Euch auf einem futuristischen Snake Board durch eine dreidimensionale Cyberspace-Welt

Wir befinden uns in ferner Zukunft, wo der Bösewicht Megabyte die ganze Computer-Welt Mainframe beherrschen will. Mit energiegeladenen Bällen verbreitet er Angst und Schrecken unter der Bevölkerung der Cyberwelt: Wenn diese Kugeln erst einmal aktiviert sind, dauert es nur noch kurze Zeit, bis sie explodieren und eine Vernichtung hinterlassen, gegen die eine Atombombe einen Silvesterkracher darstellt. Um gegen solche zerstörerischen Aktivitäten vorzugehen, gibt es Guardians, die durch die bewohnten Sektoren patrouillieren, und die, falls es nötig wird, solche **Energiebomben** vor ihrer Explosion entschärfen. Ihr schlüpft nun in die Rolle von Bob, einem dieser mutigen Spezialisten, und begeben Euch auf die Suche nach den explosionsfreudigen Energiebündeln. Euer Fortbewegungsmittel ist ein Zipboard, ein schwebendes Skateboard, das aus zwei Teilen besteht, die mit einer Stange verbunden sind. So schwebt Ihr nur einen knappen halben Meter über dem Boden und rauscht durch die dreidimensionalen Sektoren. Dabei könnt Ihr nicht nur Side-steps und 180-Grad-Drehun-

gen vollführen, sondern springt auch mittels Knopfdruck mehr als eineinhalb Meter hoch. Dies ist auch nötig, denn die Bomben, liegen auf erhöhten Plateaus (sowie die



Eine von Megabytes **Energiebomben**. Mit Eurem Neutralisationsstrahl könnt Ihr sie aber entschärfen

Angriff von rechts. Dieser lästige Roboter tritt in Scharen auf und ist mit seinem Pulsegeschütz wirklich nervend

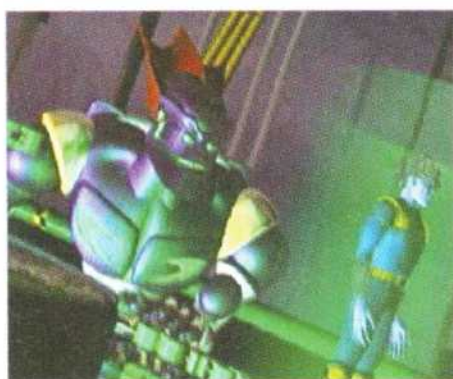


Dieser riesige Gabelstabler hat es auf Euer Leben abgesehen. Mit dem fetten Blaster könnt Ihr Euch aber wehren



Mit viel Geschick kommt Ihr auch auf höhere Positionen in den einzelnen Sektoren. Meist findet Ihr dort wichtige Gegenstände

wirklich von feinsten Qualität sind. Es liegt auch am Spieler selbst, wie das Spiel enden wird, denn es wird verschiedene Handlungsabläufe geben. (Uwe K.)



Wirklich beeindruckend gemacht und auch informativ: Die **Zwischensequenzen** sorgen bei Reboot nicht nur für einen Augenschmaus



In diesem Kistenschungel ist eine Bombe aufgetaucht. Bestimmt treiben sich auch noch einige von Megabytes Schergen herum

Energiebälle zu vernichten, die Euch nach dem Auftauchen nur zwei bis drei Minuten Zeit lassen, sondern vor allem die Schergen von Megabyte in Schach zu halten. Bei Reboot werdet Ihr auf ca. 30 unterschiedliche Feinde und acht Endgegner treffen, die Euch das Leben wirklich sehr schwer machen. Die Steuerung verlangt viel Übung, ist aber mit dem Einsatz des Analog-Sticks einigermaßen schnell beherrschbar. Für viel Abwechslung werden unter anderem die zahlreichen **Zwischensequenzen** sorgen, die

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GEPLANT FÜR
Ende März

ERSTER EINDRUCK

gut

INFO Reboot

Hersteller/Vertrieb: EA/EA
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer Levels: 21



„Schneller Shooter, der mit sauberer Grafik und herrlichen Rendersequenzen schon jetzt beeindruckt“

HASTA LA VISTA,

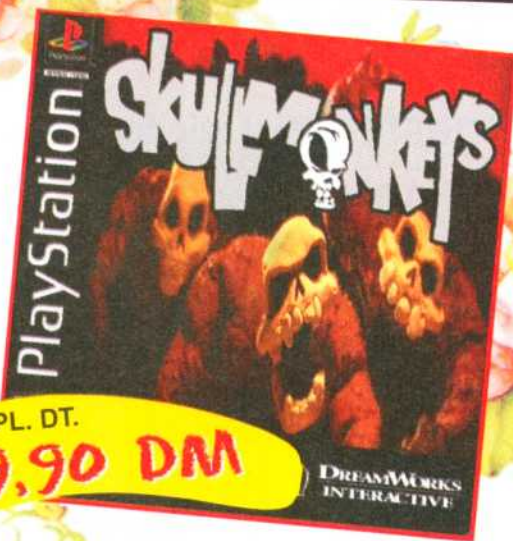
SONY PLAYSTATION

BABY!

GAMES

ADIDAS POWER SOCCER 2 (02/98)	DA	79,90
AIR RACE	DA	89,90
AUTO DESTRUCT	DA	89,90
BALLBLAZER CHAMPIONS (02/98)	DA	85,90
BAPHOMET'S FLUCH 2	KD	89,90
BATMAN & ROBIN (03/98)	KD	89,90
BLOODY ROAR (BEAST)	DA	85,90
BUST A MOVE 3	DA	85,90
CASTLEVANIA: SYMPHONY O. T. NIGHT	DA	89,90
COLONY WARS	KD	85,90
C&C: ALARMSTUFE ROT	KD	89,90
COOL BOARDERS 2 (03/98)	DA	79,90
COURIER CRISIS	DA	79,90
CRASH BANDICOOT 2	DA	89,90
CRITICAL DEPTH	DA	69,90
CROC	DA	89,90
DARK OMEN (03/98)	KD	89,90
DEATHTRAP DUNGEON (03/98)	KD	99,90
DEVILS DECEPTION	KD	79,90
DIABLO (02/98)	KD	89,90
DISCWORLD 2	KD	89,90
DUNGEON KEEPER (04/98)	KD	89,90
DYNASTY WARRIORS	DA	85,90
FELONY 11-79	KD	89,90
FIFA '98 - DIE WM-QUALIFIKATION	KD	89,90
FIGHTING FORCE	DA	89,90
FINAL FANTASY VII	KD	99,90
FORMULA KARTS	KD	89,90
FORMEL 1 '97	KD	99,90
FORMEL 1 '97 INCL. LENKRAD/PEDALE	KD	109,90
G-POLICE	KD	109,90
GRAND THEFT AUTO	KD	85,90
HERCULES	KD	89,90
HERC'S ADVENTURE	DA	85,90
INDY 500 (03/98)	DA	79,90
JERSEY DEVIL	DA	85,90
LUCKY LUKE (04/98)	KD	89,90
M.D.K. INCL. SOUNDTRACK CD	DA	89,90
MADDEN NFL 98	DA	89,90
MAGIC - THE GATHERING	KD	89,90
MIDNIGHT RUN	DA	89,90
MONOPOLY	KD	85,90
MOTO RACER	KD	89,90
MOTOR MASH	KD	79,90
NAGANO OLYMPIC GAMES (03/98)	KD	99,90
NASCAR 98	KD	89,90
NBA 98	KD	89,90
NEED FOR SPEED 2	KD	89,90
NEED FOR SPEED 3 (03/98)	KD	89,90
NHL 98	KD	89,90
NIGHTMARE CREATURES	DA	89,90
NUCLEAR STRIKE	KD	89,90
ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE	DA	85,90
OVERBOARD	DA	85,90
PANDEMONIUM 2	KD	85,90
PANZER GENERAL 2	DA	85,90
PAX CORPUS	DA	89,90
PGA 98	DA	89,90
PORSCHE CHALLENGE	KD	79,90
POWERBOAT RACING (03/98)	DA	89,90
RAGE RACER	KD	99,90
RAPID RACER	KD	89,90
REBEL ASSAULT 2	DA	89,90
REBOOT (03/98)	KD	89,90
RESIDENT EVIL DIRECTORS CUT	KD	79,90
RISIKO	KD	85,90
ROAD RASH 3D (03/98)	KD	89,90
ROCK'N'ROLL RACING 2	KD	89,90
SAN FRANCISCO RUSH (02/98)	DA	89,90
SHADOWMASTER	KD	99,90
SKULL MONKEYS	KD	89,90
TENNIS ARENA	KD	89,90
TEST DRIVE 4	KD	89,90
TETRIS PLUS	KD	79,90
THEME HOSPITAL (03/98)	KD	89,90
TIME CRISIS INCL. LIGHTGUN	DA	139,90
TOCA - TOURING CAR CHAMPIONSHIP	KD	89,90
TOCA + PSX LENKRAD	DA	179,90
TOMB RAIDER II	KD	89,90
TOSHINDEN 3	KD	89,90
TOTAL DRIVIN'	DA	89,90
VERGESSENE WELT: JURASSIC PARK	KD	89,90
V-RALLY	KD	89,90
WARCRAFT II	KD	89,90
WCW VS. THE WORLD	KD	89,90
Z	KD	79,90

GAMES DES MONATS



KOMPL. DT.
89,90 DM



DT. ANL. (03/98)
89,90 DM



NTSC-Version
KOMPL. ENGL.
139,90 DM

G.E.X. 3D (03/98)
DT. ANLEITUNG
89,90 DM

PLATINUM RANGE

ACTUA SOCCER PLATINUM	KD	49,90
ALIEN TRILOGY PLATINUM	KD	49,90
BUST A MOVE 2 PLATINUM	DA	49,90
DESCENT 2 PLATINUM	KD	49,90
FIFA '96 PLATINUM	KD	49,90
LOST VIKINGS 2 PLATINUM	KD	49,90
PGA '96 PLATINUM	DA	49,90
RAYMAN PLATINUM	KD	49,90
RIDGE RACER PLATINUM	DA	49,90
ROAD RASH PLATINUM	DA	49,90
SOVIET STRIKE PLATINUM (03/98)	KD	49,90
THUNDERHAWK 2 PLATINUM	DA	49,90
WARHAMMER - SHADOW ... PLATINUM	KD	49,90
WORMS PLATINUM	KD	49,90

Wial

Versand Service GmbH

VERSAND

Liegnitzer Str. 13
82194 Groeben Zell
Telefon: 08142-59640
Telefax: 08142-54654
<http://www.wial.de>
E-Mail: wial@compuserve.com

Bestellannahme:
Montag - Donnerstag: 9 bis 18 Uhr, Freitag: 9 - 17 Uhr
Samstag: 9 bis 13 Uhr

SHOPS

WIAL Shop Augsburg
Karolinenstr./Ecke Karlstr.
Mo. - Fr. 9 - 13 Uhr und 13³⁰ - 18 Uhr, Sa. 9 - 12 Uhr

WIAL / Mr. Games Darmstadt
Adelungstr. 22
Mo. - Fr. 10 - 19 Uhr, Sa. 10 - 16 Uhr

WIAL / Mr. Games Neu Isenburg
Frankfurter Str. 147
Mo. - Fr. 10 - 19 Uhr, Sa. 10 - 14 Uhr

ACCESSORIES

PLAYSTATION GRUNDGERÄT	DA	299,00
PLAYSTATION CHEAT BUCH	KD	19,90
ANALOG JOYSTICK	DA	119,00
ANTENNENKABEL	DA	49,90
GAMERS LENKRAD INCL. PEDALE	E	109,90
GAMEBUSTER CHEAT-MODUL	DA	79,90
INFRAROT PADS (2 STCK.)	DA	69,90
JOYPAD	DA	39,90
KOPFHÖRER (SONY), 3m KABEL	DA	29,90
LARA CROFT FIGUR (KUNSTSTOFF)		79,90
LINK KABEL	DA	49,90
MEMORY CARD 120 BLOCKS	DA	49,90
PROTECTOR LIGHTGUN (3-LOGIC)	E	29,90
RGB SCART KABEL	DA	69,90
TASCHE INCL. PAD UND MEMORY CARD	DA	89,90

Jetzt gibt's
den neuen
Katalog !!!

3 DM Rückporto werden bei Bestellung
angerechnet !!!

ABKÜRZUNGEN: KD = KOMPL. DT., DA = DT. ANLEITUNG.
Preisirrtümer und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten. Lieferung der
Sonderangebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht. Versandkosten pro Sendung:
bei Nachnahme plus 9,90 DM, bei Vorkasse plus 8,00 DM, Ausland: Vorkasse + 20,00
DM. Vorkassebestellungen sind nur gegen Eurocheck möglich. Der Mindestbestell-
wert beträgt 30,00 DM. Software ab 200 DM Warenwert pro Sendung wird im Inland
versandkostenfrei ausgeliefert.

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

SCHRIFTLICHE BESTELLUNG
+ DIESER ABSCHNITT
= 4,90 DM
VERSANDKOSTEN

*Start 9,90 DM bei Nachnahme
bzw. 8,00 DM bei Vorkasse.
gilt nicht bei telefon. Bestellung

PSX Games
03/98

Hüpf' noch einmal, Harry

Pitfall 3D Beyond the Jungle

Eines der bekanntesten **Jump & Run-Urgesteine** ist wieder unterwegs, und erstmals darf Harry Jr. seine berühmten **Indiana Jones-Qualitäten** in einem **kompletten Polygon-Environment** unter Beweis stellen

Die Firma Activision (1979 gegründet) gehört neben Atari zu den ältesten Softwarefirmen, die unmittelbar mit dem Konsolengeschäft in die Branche eingestiegen sind. Atari 2600-Kenner erinnern sich sicherlich noch an ihre damaligen Geschicklichkeits-hits wie H.E.R.O. oder Kaboom! oder Stampede. Der ganz große Wurf gelang ihnen aber mit dem Jump & Run-Titel Pitfall,

„Spürnasen sind gefordert: Die Levels sind sehr lang und müssen genauestens untersucht werden“

der sich seinerzeit geschickt den Indiana Jones-Boom zunutze machte. Nach einem Abstecher in die Spielhalle und den 16-Bit-Konsolen wurde es für längere Zeit still um den Nachfolger Pitfall Harry Jr. (der legendäre Vater aus alten Atari-Zeiten ist inzwischen in Rente

gegangen) geworden. Doch Activision läßt den Kulthüpfer natürlich nicht sterben und kündigte bereits Mitte letzten Jahres ein 32-Bit-Abenteuer an, das den gehobenen Hardware-Voraussetzungen der PlayStation vollauf gerecht werden soll. Nachdem der Titel aus Qualitätsgründen immer wieder nach hinten verschoben wurde, ist es nun endlich soweit. Bereits am 27. März wird Harry Jr. sich wieder durch den Dschungel wühlen. Natürlich hat sich auch diesmal etwas Dramatisches zugetragen, damit der geborene Kalifornier seine geliebte Heimat für längere Zeit verlassen muß. In Oaxaca (fragt mich bitte nicht, wo das liegen soll) entdeckt der smarte Blondschoß eine Kluft, die aus einer anderen Dimension zur Erde gesandt wurde. Hinter diesem Portal steckt das uralte Volk der Moku. Sein Anführer bittet Harry Jr. darum, in die andere Dimension einzutreten, um den Moku-Stamm beim Kampf gegen die Gewaltherrschaft des aggressiven Crux-

Stammes tatkräftig zu unterstützen und „nebenbei“ die äußerst attraktive Rebellenführerin Mira zu befreien. Abenteuer, Frauen, Ehre - das klingt ganz nach Harry Jr.'s Geschmack, und so willigte er sofort ein, ohne zu wissen, worauf er sich dabei überhaupt einläßt. Vor ihm stehen nämlich zwölf

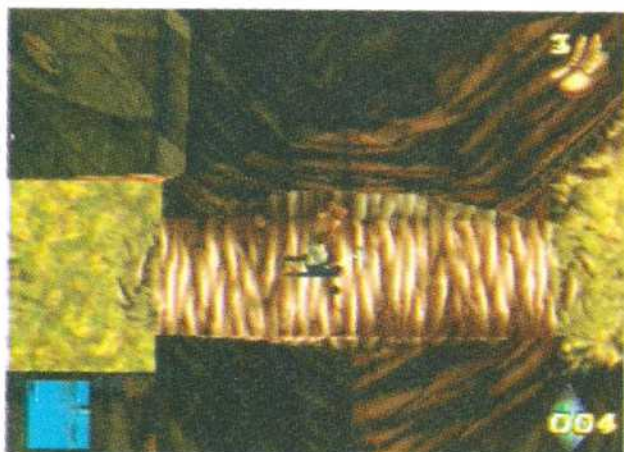
sehr lange und teilweise mehrfach unterteilte Levels, die ihm sein ganzes Können abverlangen. Activision war bei der Entwicklung darauf bedacht, den neuesten Stand der Technik anzuwenden, ohne dabei aber das typische Pitfall-Flair zu vernachlässigen. Das Resultat kann sich sehen lassen. Ihr dirigiert



Die Geschicklichkeitsanforderungen sind recht hoch. Diese Drehtürme erfordern zum Beispiel ein optimales Timing, wenn Harry Jr. keinen Schlitzer in seinem Hemd bekommen soll



Das comicartige Intro und die Zwischensequenzen weisen einen sehr eigenen Stil auf, der stark an Comic-Hefte für Erwachsene erinnert. Die zum Teil bilderweise vorgetragenen FMV-Sequenzen wurden komplett mit Stimmen vertont und tragen maßgeblich zur Pitfall-Atmosphäre bei



Die **Kameraperspektive** variiert situationsgebunden, um stets eine optimale Übersicht zu gewährleisten, was angesichts der verzwickten 3D-Levels auch nötig ist



Während des **Lianenschwungs** könnt Ihr die Richtung ändern, um andere Winkel und Ecken zu erkunden



Heilungsstationen frischen gegen den Einsatz von Kristallen Eure Lebensenergie wieder vollständig auf



Die komplizierte Architektur erfordert ein gutes räumliches Denken, um zum Beispiel diesen Giftpfeilen geschickt auszuweichen



Die Gegnerschar wurde recht übersichtlich verteilt, da der Schwerpunkt mehr auf Jump & Run gelegt wurde



Ganz schön resolut: Der rote **Skorpion** wirbelt den armen Helden hin und her, wenn er ihn einmal zu fassen bekommt

Euren Helden ohne jegliche Bewegungseinschränkungen durch die großen 3D-Szenarios, überwindet per **Lianenschwung** die gähnenden Abgründe, knackt die vielen Rätsel und schickt die zahlreichen Widersacher in den Staub. Bei der Feindvertilgung müssen sich Pitfall-Veteranen jedoch an eine neue Waffe gewöhnen. Der coo-

le Draufgänger hat in der Zwischenzeit nämlich die Peitsche gegen eine Spitzhacke eingetauscht, mit der er aber ebenfalls äußerst beherzt zulangen kann. Das muß er auch, denn an Gelegenheiten mangelt es nicht. Hinterlistige **Skorpione** packen ihn kurzerhand und wirbeln ihn herum, Gorilla-Wesen dezimieren mit einem Prankenhieb seine Energieleiste, und Teufelsfledermäuse attackieren ihn aus der Luft heraus. Wer jetzt aber einen Titel mit Daueraction erwartet, der trifft nicht ganz den Kern. Bei Pitfall 3D stehen nämlich vor allem Jump & Run- und Rätsel-Elemente im Vordergrund. Die verschachtelten und großen Levels bieten viele gefährliche Stellen, die beim kleinsten Fehltritt den sofortigen Exitus zur Folge haben. Außerdem seid Ihr ständig auf der Suche nach dem rettenden Ausgang oder nach diversen Objekten, wie Schlüsseln, um den nächsten Level passieren zu dürfen. Um den harschen Schwierigkeitsgrad etwas zu mildern, wurden in jedem Level **Heilungsstationen** platziert, an denen Ihr Eure erlittenen Verletzungen auskurieren könnt. Außerdem solltet Ihr fleißig „Kristalle der Heilung“ oder Goldbarren einsammeln, um sie nach einem Level gegen Extraleben einzutauschen. In der Of-

fensive stehen Euch hingegen eine Vielzahl an Power Ups hilfreich zur Seite. Eine Blitzbombe verursacht zum Beispiel eine kreisförmige Explosion, die der Feindesbrut nicht gerade schmeckt, während „das Ding“

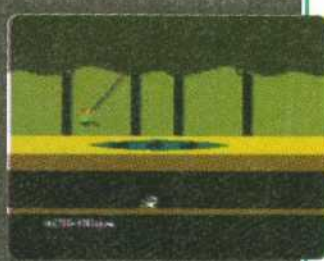
„Neues Utensil: Pitfall Harry Jr. hat die Peitsche gegen eine Spitzhacke eingetauscht“

eine tödliche Kugel darstellt, die automatisch alles attackiert, was sich Eurem Helden nähert. Zum Abschluß noch ein Wort zur Technik. Die gesamte Atmosphäre erinnert durch die Szenarios stark an Indiana Jones und der Tempel des Todes. Dunkle Polygon-Grotten und zahlreiche Fallen, wie Giftpfeilgeschosse, wecken den Harrison Ford in Euch. Die **Kameraperspektive** verrichtet dabei ihre Aufgabe höchst subjektiv, das heißt, sie wechselt die Position ständig, um Euch die Orientierung in den komplexen 3D-Welten zu erleichtern. Übrigens: In den zahlreichen Zwischensequenzen leiht der Kultschauspieler Bruce Campbell Pitfall Harry Jr. seine Stimme. (Ulf S.)

BACKGROUND Pitfall History



1980 erwachte Pitfall Harry das erste Mal zum digitalen Leben. Geburtsort war die damals überaus populäre Atari VCS 2600 Konsole. Im gleichnamigen Spiel müßt Ihr Euren Jump & Run-Helden (die Genrebezeichnung ist in diesem Fall absolut wörtlich zu nehmen) möglichst 15 Minuten lang durch für damalige Verhältnisse nliche über 100 Szenarios führen, die bilderweise umgeklappt wurden, und dabei soviel Punkte wie möglich über die Zeit retten. Bereits damals hatte er es mit Fallgruben, Lianen oder Krokodilen zu tun, die seitdem zu Pitfall Harrys Markenzeichen geworden sind. Angesichts des immensen Erfolges folgte ein Jahr später Pitfall II, übrigens eines der ersten waschechten Sequels im Videospiegelgeschäft überhaupt. Das Spielkonzept war ähnlich, jedoch in technischer Hinsicht wesentlich aufwendiger. Unglaubliche 256 Bilder gab es zu erkunden, und zwar auf vertikaler und horizontaler Ebene - eine echte Sensation im antiken Telespiel-Zeitalter. Danach brach jedoch die Videospiegelbranche wie ein Kartenhaus zusammen und mit ihm auch der gute alte Pitfall Harry. 1986 gab es schließlich ein weiteres Lebenszeichen mit einer technisch aufgemotzten Spielhallen-Version auf Grundlage von Pitfall II, die jedoch nicht an die Konsolen-Erfolge anschließen konnte. Erst pünktlich zum Weihnachtsgeschäft '94 meldete sich der Kulthüpfer mit Pitfall - the Mayan Adventure auf dem Mega Drive und Super Nintendo (es gab auch eine PC-Version) zurück. Diesmal trat allerdings Harry Jr. in die Fußstapfen seines berühmten Vaters. Es handelte sich dabei um ein eher konventionelles Jump & Run-Spiel, das zwar keine Revolution mehr darstellte aber in qualitativer Hinsicht den Großteil der breiten Konkurrenz überflügeln konnte.



Action ●●●
Strategie ●●●
Abenteuer ●●●
Geschick ●●●
Simulation ●●●

GEPLANT FÜR
27. März

ERSTER EINDRUCK
sehr gut

INFO Pitfall 3D

Hersteller/Vertrieb: Activision
Schwierigkeitsgrad: schwer Levels: 20



„Das ideale Hüpfabenteuer für Fans anspruchsvoller Geschicklichkeitstests“

Dark Omen

Echtzeit-Strategie in der **Warhammer-Welt**. Der Nachfolger von „Im Schatten der gehörnten Ratte“ gibt Euch wieder die Chance, als Söldnergeneral ein Heer von **unterschiedlichsten Einheiten** in die Schlacht zu führen

Die Warhammer-Rollenspiele gehören wohl mit zu den erfolgreichsten ihres Genres. Zusätzlich zu den herkömmlichen Pen&Paper RPGs bietet Warhammer auch die Möglichkeit, Schlachten mit Miniaturen der Fantasy-Figuren auszufechten. Dabei stellen Spieler ihre in liebevoller Kleinarbeit bemalten Zinnfiguren auf einem selbstgebauten Schlachtfeld auf und kämpfen nach komplizierten Regeln mit ihren **Orks, Zwergen oder Elfen** gegeneinander. Da nicht jeder Warhammer-Fan auch

die nötige Zeit und das Bare hat, um diesem zeitraubenden Hobby nachzugehen, gab es schon vor knapp zwei Jahren ein Game für die PlayStation, welches Euch die Möglichkeit gab, in Echtzeit Fantasy-Armeen auf dem Schlachtfeld zu befehligen. „Im Schatten der gehörnten Ratte“ wurde aber nicht zu einem Hit, da mangelnde Übersichtlichkeit und komplizierte Steuerung mit hohem Schwierigkeitsgrad einhergingen, was bei vielen zu Frust führte. Der Nachfolger Dark Omen soll nun mit neuem grafischen Ge-



Nach Ende der Mission könnt Ihr nach Schätzen suchen, die in solchen Kisten über das Schlachtfeld verteilt sind

wand und verbesserter Spielbarkeit aufwarten, um den Echtzeit-Enthusiasten den Zugang zum Warhammer-Universum zu ermöglichen. Ihr übernehmt auch in Dark Omen die Rolle des Söldnerchefs Morgan Bernhardt, der mit den ihm unterstehenden Truppen Aufträge der verschiedensten Persönlichkeiten ausführt. Dabei sind die Missionen natürlich in die Hintergrundstory eingebettet, d.h., Eure Erfolge bzw. Mißerfolge auf dem Schlachtfeld wirken sich auf den Fortgang der Geschichte aus. Im Gegensatz zum Vorgänger soll es bei Dark Omen nun auch möglich sein, Zusatzmissionen zu absolvieren, wenn Ihr Euch in den einzelnen Gefechten gut schlägt. Zur Story des Games nur ein paar kurze Worte. Wie gewohnt wird die Welt wieder einmal von einem größtenwahnsinnigen Irren bedroht. Diesmal handelt es

sich um den Schwarzmagier Dread King, der mit seinen Armeen von Untoten und mit der Hilfe der stets präsenten Orks die Macht an sich reißen will. Ihr führt Eure Truppen in gewohnter Weise **mit dem Gamepad** über das Feld der Ehre. War das Terrain im ersten Teil noch von wenig Bedeutung, so macht es jetzt einen großen Unterschied, ob Ihr einen Berg hinauf- oder hinunterstürmt. Auch Sichtlinien spielen jetzt eine Rolle. Sind Gegner von Hindernissen verdeckt, könnt Ihr sie weder sehen noch beschießen. Auch Eure Schützen nutzen das Gelände jetzt besser. **Auf einer Klippe positioniert**, sind sie wesentlich gefährlicher als in einem Tal. Zusätzlich zu den aufgezählten Neuerungen ist Dark Omen ausgestattet mit deutscher Sprachausgabe, so daß sich das Warten auf den Release wohl lohnen wird. (Frank F.)



Auf einer Klippe postiert, können die feindlichen Schützen kräftig austeilen. Fallt Ihr ihnen aber in den Rücken, ist es bald um sie geschehen



Die Armeen bestehen aus Orks, Zwergen oder Elfen, auch Untote mischen kräftig im Schlachtgetümmel mit



Die Wappen am Rand symbolisieren Eure Truppen und die Richtung, in der sie stehen. Klickt Ihr eines davon an, könnt Ihr der Einheit Befehle geben



Eure Truppen können im Handumdrehen aufgerieben werden, wenn Ihr sie nicht gut befehligt



Nicht nur Lauf- und Angriffsbefehle gebt Ihr **mit dem Gamepad**, auch Magie setzt Ihr per Tastendruck ein

Action ...
Strategie ...
Abenteuer ...
Geschick ...
Simulation ...

INFO Dark Omen

Hersteller/Vertrieb: Electronic Arts
Schwierigkeitsgrad: k.A. Levels: k.A.



GEPLANT FÜR
März

ERSTER EINDRUCK
gut

„Vor dem Release sollte die Steuerung noch einmal überdacht werden. Ansonsten hinterläßt es einen guten Eindruck“



BOARDING
NICHT
NUR ZUR
WINTERZEIT.
NEIN, AUCH
IM SOMMER,
WENN ES
SCHEINT.

Fakie to Backside Ally
Oop Crippler 1080 oder
McJohanntwist 1020 Shuffle
oder Frontside McTwist 720
Indy Grab oder Revert
Method Air 356 Tage im Jahr.
Nur auf PlayStation.

(.....eine kleine Offenbarung...". NEXT LEVEL 1/98)



IT'S NOT A GAME

Mehr Infos über PlayStation-Powerline: 01 90/578 578 (1,20 DM pro Min.) • www.playstation-europe.com

OFFIZIELLER SPONSOR DER UEFA CHAMPIONS LEAGUE.  AND PLAYSTATION ARE TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.  IS A TRADEMARK OF SONY CORPORATION. 1997 UEP SYSTEMS, INC.  PUBLISHED BY SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE.

Ein zarter Elf rettet die Welt

Alundra

Einst gab es *Landstalker* für das Mega Drive und *Zelda* für das NES, und jeder kannte diese beiden Spiele. Den gleichen Schritt versucht *Matrix* nun mit *Alundra*

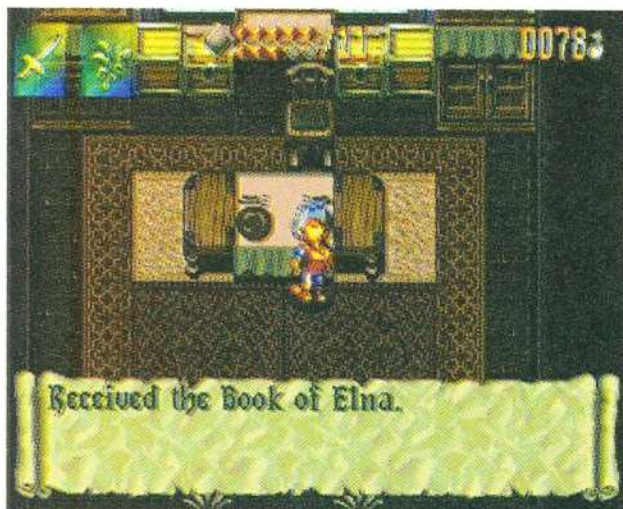
Bei *Alundra* wollen sich die Entwickler von *Matrix* ganz auf die "alten" Werte besinnen. Anstatt sich großartig auf Grafik und

„*Alundra orientiert an Action-Adventures wie Shining Wisdom 2 und Story of Thor 2*“

Kampfsysteme zu beschränken, sollen in *Alundra* vor allem Strategie, Taktik und knifflige Rätsel zum Tragen

kommen – nach eigener Aussage gilt diese Ansicht sogar als Firmenphilosophie von *Matrix*. Doch worum geht es überhaupt? *Alundra* ist ein Elf mit einer besonderen Begabung. Er ist ein sogenannter Traumgänger, eine Person, die fähig ist, anderer Leute Träume zu betreten und aktiv an ihnen Teil zu haben. *Alundra* kommt der Traum dann ebenso real vor wie demjenigen, der ihn träumt. So ist er eine große Hilfe für Personen, die in ihren Alpträumen

gefangen sind und nicht wieder daraus erwachen können. Das kommt in letzter Zeit leider etwas zu häufig vor. Ein teuflischer Dämon versucht nämlich, in die Sphären des Lichts einzudringen. Dabei greift er zu allerlei ungesunden Mitteln. Beispielsweise



Das Buch der Elna ist gefunden: Nun muß *Alundra* es nur noch zu *Septimus*, dem intelligenten Lehrer, bringen



Wendells Rettung: Doch bevor *Wendell* frei ist, muß Traumgänger *Alundra* die kleinen *Stinker* besiegen



Nur wie durch ein Wunder überlebt *Alundra* die Schiffskatastrophe und kann jetzt die Welt retten

ÜBERSICHT PERSONA

Weniger dürfte *Persona* aus dem Hause Atlus in unseren Breitengraden bekannt sein. Bietet das Spiel doch die gerade im Konsolenbereich sehr seltene Egoperspektive. Mit über 300 verschiedenen Monstern und

gut 100 Stunden Spielzeit wird hier jede Menge Abwechslung geboten. Auch sind die Kämpfe schön in Szene gesetzt. Leider kommt der Spielpepp nur sehr sehr langsam in Gang und verleitet anfangs zur Fehleinschätzung. Seine wahren Qualitäten offenbart die Scheibe erst später.



Anfangs ahnt noch keiner, daß aus Spiel schnell blutiger Ernst werden kann

ÜBERSICHT SUIKODEN

Konamis RPG stellt sicherlich einen Rekord durch die Anzahl der spielbaren Charaktere auf. Aus weit über einhundert Helden kann die Party mit 6 Kämpfern zusammengestellt werden. Auch die Möglichkeit, einen Stützpunkt aufzubauen, den die Rekruten mit Leben erfüllen (und jeder hat hier irgendeine Fähigkeit vorzuweisen) sorgt für Abwechslung. Leider ist der Spielverlauf zu linear aufgebaut, und mit knapp 40 Stunden Spielzeit wurden viele Möglichkeiten vertan.



Kaum erwachsen und schon ein ganzes Königreich retten. Als Held hat man es schwer



Alundra wird nicht durch Erfahrungsstufen besser, er findet von Zeit zu Zeit Items, die seine Lebensenergie steigern



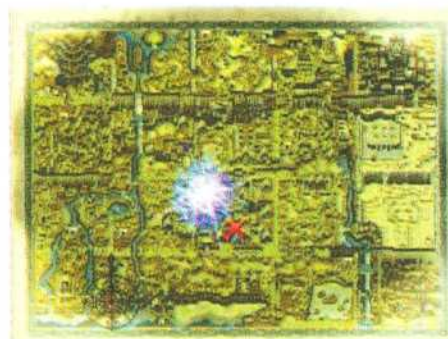
Giles ist der Handlanger des Kanzlers. Die Rotznase wirkt genauso verschlagen wie sein Boß



Der Bucklige bei der Kirche gibt Euch zunächst nur Weisheiten zum besten und versperrt Euch den Weg



Melzas, der böse Geist, will mit Hilfe von Alpträumen die Welt von Alundra und dem Zauberer Lars erobern



Bei der alten Yustel könnt Ihr Euch die Zukunft vorhersagen lassen und Euch für 15 Goldstücke das nächste Ziel auf einer Karte anzeigen lassen

stiehlt er Gedanken oder verführt friedliche Kreaturen zu böartigen Ansichten. Das darf natürlich nicht sein. Also erscheint ein Zauberer na-

mens Lars – wie originell! – in Alundras Träumen und gibt den Schwarzen Peter an Alundra weiter: "Nur du kannst die Welt retten...!" Dumm ist nur, daß der böse Melzas das spitzkriegt und das Schiff, auf dem sich der kleine Elf befindet, an irgendwelchen Klippen zerschellen läßt. Wie durch ein Wunder überlebt ausgerechnet Alundra als einziger. Er wird vom Schmied eines nahen Dorfes gefunden und gepflegt. Gleichzeitig wird das Dorf, das Inoa genannt wird, zur Basis seiner Ausflü-

M.C.GAME

Telefon: 05 21/6 42 34

Auto Destruct DV 74,95

NHL Breakaway DV 69,95

Pandemonium 2 DV 79,95

Rapid Racer DV 69,95

SONY PLAYSTATION:

Sony Playstation Konsole DV 289,95
Ace Combat 2 DV 89,95
Actua Soccer 2 DV 89,95
Adidas Power Soccer 2 DV 89,95
Air Race DV 94,95
Alundra US 119,95
Ark of Time DV 89,95
Atari's Greatest Hits DV 94,95
Baphomet's Fluch 2 DV 89,95
Battle Arena Toshinden 3 DV 89,95
Broken Helix DV 94,95
Bushido Blade US 99,95
Caesar's Palace DV 89,95
Castlevania DV 89,95
Colony Wars DV 89,95
Command & Conquer 2 DV 99,95
Cool Boarders 2 DV 89,95
Courier Crisis DV 89,95
Crash Bandicoot 2 DV 89,95
Critical Depth DV 84,95
Croc DV 89,95
Darklight Conflict DV 49,95
Descent 2 DV 49,95
Discworld 2 DV 89,95
Dynasty Warriors DV 94,95
Explosive Racing DV 89,95

Felony 11-79 DV 94,95
FIFA Soccer '98 DV 89,95
Fighting Force DV 94,95
Final Fantasy 7 DV 99,95
Formel 1 '97 DV 99,95
Frogger DV 89,95
G-Police DV 99,95
Gran Turismo JP 139,95
Grand Theft Auto DV 89,95
Herc's Adventures DV 89,95
Hercules DV 89,95
Jersey Devil DV 94,95
Judge Dredd DV 89,95
Jurassic Park: The Lost World DV 89,95
Kurushi DV 84,95
Machine Hunter DV 59,95
Madden 98 DV 89,95
Magic the Gathering DV 89,95
Marvel Super Heroes DV 89,95
Masters of Teräs Käsi US 119,95
Maximum Force DV 89,95
Mechwarrior 2 DV 49,95
MDK DV 94,95
Monopoly DV 89,95
Moto Racer DV 89,95
Motor Mash DV 89,95

Namco Museum Vol. 5 DV 89,95
NBA Live 98 DV 89,95
NHL 98 DV 89,95
Nightmare Creatures DV 89,95
Nuclear Strike DV 89,95
Oddworld: Abe's Odyssey DV 89,95
One US 119,95
Overboard DV 89,95
PGA Tour Golf 98 DV 89,95
Rampage World Tour DV 84,95
Resident Evil - Director's Cut DV 89,95
Resident Evil 2 US 139,95
Risiko DV 89,95
Rock'n Roll Racing 2 DV 94,95
Shadow Master DV 89,95
Side Winder 2 JP 139,95
Street Fighter EX Plus Alpha DV 89,95
Test Drive 4 DV 89,95
Tetris Plus DV 84,95
Time Crisis, incl. Gun DV 139,95
Tomb Raider 2 DV 99,95
Total Drivin DV 94,95
Touring Car DV 89,95
WCW Nitro US 109,95
WCW vs the World DV 94,95
Z DV 84,95

Fordern Sie unsere Preisliste an! Versand per Post (auf Wunsch auch per UPS)
Porto + Verpackung + Nachnahmegebühr DM 12,-.
Ab DM 300,- versandkostenfrei (nur Software). Ankauf und Tausch von gebrauchten Spielen

Ihr PC- und Videospiel-Spezialist
Detmolder Straße 68 · 33604 Bielefeld
Telefon: 05 21/ 6 42 34 · Fax: 05 21/ 6 42 35

ge. Derer gibt es genug. Schon zu Beginn, bevor die Geschichte erst richtig losgeht, müßt Ihr ein Buch aus einem nahen Dungeon besor-

„Die Einstellung der Entwickler von Matrix: mehr Spieltiefe statt aufwendiger Grafik“

gen, einen Vater von zwei Kindern in seinem Traum helfen und eingeschlossene Männer aus der Kohlemine des Dorfes retten. Dungeons und dungeonähnliche Gegenstände sind also ausreichend vorhanden. Die Aufmachung des Spiels orientiert sich sehr stark an Story of Thor 2 und an Shining Wisdom (Sa-



turn). Auch Vergleiche mit Landstalker und The Legend of Zelda sind durchaus angebracht. Erfahrungslevel sind nicht vorgesehen. Euer Charakter verbessert sich, indem er bessere Waffen und bessere Zauber findet und – ganz besonders wichtig – indem er Items

ÜBERSICHT ALUNDRA & ARTVERWANDTE

Titel	Hersteller	Eindruck
Alundra	Matrix/Psygnosis	sehr gut
Beyond the Beyond	Sony	schlecht
Blood Omen - Legacy of Kain	Crystal Dynamics/Activision	super
Breath of Fire 3	Capcom	sehr gut
Final Fantasy VII	Squaresoft	super
Herc's Adventure	LucasArts	gut
Persona	Atlus	gut
Suikoden	Konami	gut
Swagman	Eidos	gut
Wild Arms	Sony	sehr gut

findet, die seine Lebens- und Magiepunktzahl erhöhen. Deshalb ist es nötig, die Umgebung genauestens zu erkunden. Es passiert oftmals, daß im Gras Goldstücke und Karos, die Eure verlorengangene Energie wieder auffrischen, versteckt sind. Hin und wieder findet Alundra Waffen, die eine besondere

Eigenschaft haben. So kann er die Mine erst betreten, wenn er Bomben legen kann. Alundra gibt es bereits als US-Import zu kaufen. Allerdings könnt Ihr auch auf die deutsche Ausgabe warten. Psygnosis möchte das Game komplett ins Deutsche übertragen. Wartet also auf unseren Test. (Ulf S.)

Action ●●●
Strategie ●●●
Abenteuer ●●●
Geschick ●●●
Simulation ●●●

GEPLANT FÜR
März '98

ERSTER EINDRUCK
sehr gut

INFO ALUNDRA

Hersteller/Vertrieb: Matrix/Psygnosis
Schwierigkeitsgrad: mittel Levels: entfällt



„Alundra ist ein schönes Action-Adventure, bei dem weniger auf Technik, dafür mehr auf Spieltiefe Wert gelegt wird“

ÜBERSICHT FINAL FANTASY VII

Nur wenige Spiele haben letztes Jahr so viele Auszeichnungen bekommen wie Final Fantasy VII. Bester Sound und schönste Grafik-Effekte sind nur zwei davon. Inzwischen kämpfen Cloud und seine Freunde auch auf deutsch: Cloud, ehemaliger Soldat und jetziger Söldner, wird von der Rebellengruppe Avalanche angeheuert. Diese Gruppierung hat es sich zur Aufgabe gemacht, mit Gewalt für den grob vernachlässigten Umweltschutz zu kämpfen. Cloud wird in einen Strudel von Ereignissen hineingerissen, bei denen es unter anderem um alte Versprechen und die Rettung der Welt geht. Auch wenn die teilweise etwas merkwürdige deutsche Übersetzung zu wünschen übrig läßt, ist das sehr innovative FF VII ein Muß für jedem Rollenspieler und eine Top-Empfehlung für alle anderen.



Magie ist ein wesentlicher Bestandteil von Final Fantasy, hier Substanz genannt



Geschafft, dieser Kampf ist vollbracht! Unsere Helden mußten ihr gesamtes Können aufbieten

Die Schönheit von FF VII machen die vielen grafischen Effekte, z.B. Transparenz und Kontrast, aus



ÜBERSICHT TAMA MAYU MONOGATARI



Trödelmärkte haben ihr eigenes Flair. Es mag zwar etwas durcheinander sein, dafür gibt es aber alles



Noch sieht alles friedlich aus, und Levand ahnt nichts



Kommt Ihr ins Dorf, so könnt Ihr in Menüs auswählen, wohin Ihr gehen wollt

Ein mysteriöser Schamanenkult, liebenswerte Charaktere und entzückende Grafiken - knackige Zutaten für ein vielversprechendes Rollenspiel. Im Mittelpunkt der Handlung steht Levand, ein Junge, der als Schamane über besondere Fähigkeiten verfügt. Eine seiner Begabungen ist die Geisterbe-

schwörung: Mit Hilfe von Seidenraupenkokons kann er übersinnliche Wesen herbeirufen, die sich vor allem im Kampf gegen Monster als nützliche Gehilfen erweisen. Als sein Dorf eines Tages von Dämonen und einer geheimnisvollen Krankheit heimgesucht wird, macht sich Levand auf, um die Ursachen dieser rätselhaften Ereignisse zu erforschen. Dabei erfährt er auch, welches außergewöhnli-

che Schicksal ihm bestimmt ist ... Vor allem optisch kann das RPG schon jetzt überzeugen. Kein Wunder, denn mit Katsuya Kondo konnte für das Grafik-Design einer der ganz Großen der japanischen Anime-Szene gewonnen werden. Neben den gerenderten Hintergründen tragen insbesondere die liebevoll gezeichneten Charaktere dessen unverkennbare Handschrift.

CD ROM SHOP

47137 Duisburg * Auf dem Damm 27

Tel.: 0203 441648
Tel.: 0203 441649

Abe's Oddysee - Oddworld	79.95
Ace Combat 2	79.95
Agent Armstong	79.95
B.A. Toshinden 3	79.95
Baphomets Fluch 2	79.95
Command & Conquer 2	94.95
Castlevania	79.95
Colony Wars	79.95
Courier Crisis	77.95
Crash Bandicoot 2	79.95
Critical Depth	74.95
Croc	79.95
Deathtrap Dungeon *	84.95
Devil's Deception	79.95
Discworld 2	79.95
Dynasty Warriors	84.95
Formel 1 97	94.95
FIFA Soccer 98	79.95
Fighting Force	88.95
Final Fantasy VII	94.95
Formula Karts	88.95
Frogger	79.95
G-Police	94.95
Grand Theft Auto	79.95

Herc's Adventure	84.95
Hercules	79.95
Independence Day	79.95
Intern. Super Soccer Pro	88.95
Jersey Devil	84.95
Judge Dredd	84.95
Jurassic Park	79.95
Lifeforce Tenka	88.95
Machine Hunter	79.95
Magic the Gathering	79.95
Maximum Forces	79.95
MDK	79.95
Monopoly	79.95
Monster Truck	79.95
Moto Racer	79.95
Motor Mash	79.95
Nascar 98	79.95
NBA live 98	79.95
NHL Breakaway 98	79.95
NHL Hockey 98	79.95
Nightmare Creatures *	79.95
Nuclear Strike	79.95
Overblood	79.95

Overboard	79.95
Pandemonium 2	79.95
Rally Cross	79.95
Rapid Racer	79.95
Ray Storm	79.95
Resident Evil D.C.	79.95
Risiko	79.95
Rock'n'Roll Racing 2	79.95
Rosco McQueen	79.95
Soul Blade	88.95
Streetsfighter EX plus	79.95
Tekken 2	94.95
Test Drive 4	79.95
The Note	79.95
Time Crisis + Gun	134.95
TOCA	84.95
Tomb Raider 2	84.95
V Rally	84.95
Vandal Hearts	79.95
Warcraft 2	84.95
WCW vs the World	88.95
Wing Commander 4	79.95
Wing Over	79.95
Z	74.95

PSX-Boot Chip nur 14.95 DM * Playstation Cheat Book 24.80 DM
Tomb Raider 2 Book 19.95 DM * Final Fantasy VII Book 29.80 DM
und viele Lösungen mehr * Rufen Sie uns einfach an und fragen Sie.
BESTELLEN per FAX : 0203-441650

Versand per NN DM 9.90 zzgl. Nachnahmegebühr;
bei Vorkasse (Euroscheck) DM 6.90
Annahmeverweigerung berechnen wir mit DM 15.00
Für Druckfehler keine Haftung ! Irrtümer & Änderungen vorbehalten

Bestellannahme:
Mo.-Fr. 9.30 - 19.00 Uhr
Sa. 10.00 - 15.00 Uhr

oder Bestellen Sie per eMail: info@gehrke.de
www.gehrke.de
Ladenpreise können abweichen

ÜBERSICHT SWAGMAN

Kleine Kinder träumen so gern. Der Swagman, Herr der Alpträume, nahm alle Traumfeen, die für die "süßen" Träume verantwortlich sind, gefangen. Da die kleine Hannah von Swagmans Häschern in den Vogelkäfig gesteckt wurde, macht sich Zwillingsbruder Jack



Träume sind unser Leben und das des kleinen Jacks

auf, die Feen zu befreien und Hannah zu retten. Trotz Knuddelgrafik ist Swagman ein knüppelhartes Action-Adventure. Es bietet knifflige Rätsel und jede Menge Action – nicht zuletzt auch für Kinder.

ÜBERSICHT WILD ARMS

Die Welt Filgaia muß sich dem Kampf gegen eine destruktive Macht stellen. Hoffnungsträger sind dabei Rudy, ein Cyborg, Cecilia, eine Prinzessin und angehende Magierin, und Jack, der als Schatzsucher unterwegs ist. Zusammen versuchen sie, die legendären El-



Filgaia ist so vollgestopft mit Monstern, daß RPGler ihren Heidenspaß haben werden

fen zu finden und deren Kämpfer, die Guardians, in den Kampf mit einzubeziehen. Das typische Nippon-RPG ist zur Zeit nur als US-Import erhältlich, ist aber trotzdem ein Geheimtip für Liebhaber.

ÜBERSICHT BEYOND THE BEYOND

Als erstes RPG auf der PlayStation erinnert Beyond the Beyond sehr an alte 16-Bit-Adventures aus SNES/MD-Zeiten. Grafisch wird nur im Kampf-Modus ein wenig Neues gezeigt. Auch die Story wirkt ein



Knuddelig und für Fans der 16-Bitter ein Traum. Reicht aber nicht für die PS

bißchen unliebsam auf CD gepreßt. Man kann sich des Eindrucks nicht erwehren, daß hier auf die Schnelle ohne die nötige Detailliebe ein Spiel aus dem Ärmel geschüttelt wurde. Alles in allem kommt einfach nicht der richtige Kick auf.

ÜBERSICHT BLOOD OMEN - THE LEGACY ...

Zelda für Erwachsene. Schluß mit dem Wischi-Waschi-Prinzessinnen-Retten-Thema. Als rachsüchtiger Vampir kehrt Ihr aus dem Reich der Toten zurück, um



Diesmal übernehmt Ihr selbst die Rolle des Bösen. Gemein und brutal

Eure Peiniger zu meucheln. Obwohl die deutsche Synchronisation sehr gewöhnungsbedürftig ist, bietet Blood Omen eine ungeheuer dichte Atmosphäre. Die vielen Rätsel und Locations sorgen für über 70 Stunden Spielspaß.

ÜBERSICHT HERC'S ADVENTURES

Streß im alten Griechenland: Der schlimme Hades, seines Zeichens Gott der Unterwelt, hat Persephone, die Göttin des Frühlings, entführt. Und weil deswegen im ganzen Land nichts mehr gedeiht und Hungersnöte drohen, muß ein Held wie Herkules ran, um die Lage zu klären. Außer jenem



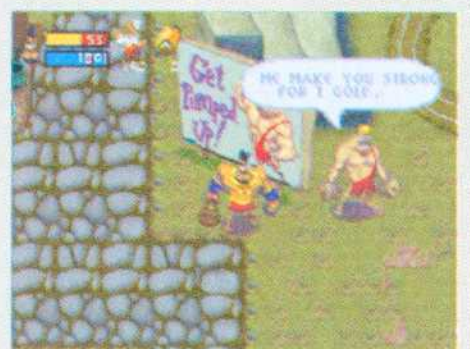
An einigen Stellen begegnen Euch die Götter höchstpersönlich, um Tips, Warnungen oder, wie hier, Drohungen auszusprechen

Muskelprotz könnt Ihr jedoch auch noch wahlweise Atlanta, eine flinke Bogenschützin, oder Jason, einen Durchschnittstyp mit Steinschleuder, als Helden wählen. Es ist sogar mög-

lich, das antike Griechenland zu zweit zu bereisen, dann jedoch nur im Teamwork. Ob nun allein oder zu zweit, Ihr erkundet sagenhafte Orte wie Athen, das Land der Amazonen oder das Labyrinth von Kreta, wo Ihr jeweils bestimmte Aufgaben für die Götter erledigen müßt. Dabei sind auch oft Riesengegner in Form von legendären Gestalten (Medusa, Minotaurus, Hydra etc.) zu bezwingen. Das gesamte Game ist in einem witzigen Cartoon-Stil gehalten und bietet einige Gags.



Auch in der Oberwelt machen Euch Skelette aus dem Hades das Heldendasein schwer



Gegen zwei Goldstücke kann Herkules hier einen höchst effektiven Bodybuilding-Kurs belegen

Action & Adventure

Breath of Fire III

Capcom beweist erneut, daß nicht nur Squaresoft in der Lage ist, **Action-Adventures** im typischen **Japanoknuddelstil** herauszubringen. Die **Fortsetzung von Ryu** und seinen Freunden findet jetzt auf der PlayStation statt

Im Sommer wird der dritte Part mit komplett deutschen Bildschirmtexten erscheinen. Ryu, der Hauptheld, erwacht nach vielen Jahren ohne jede Erinnerung aus einem Dornröschenschlaf. Aus Mit-

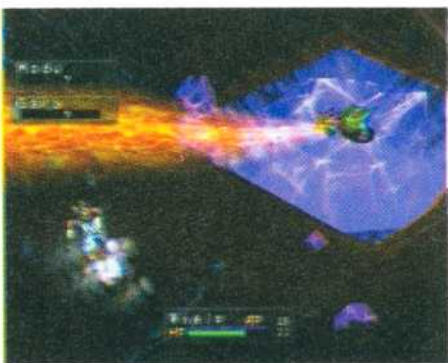
leid nehmen ihn zwei Diebe bei sich auf, und es gilt wieder einmal, die Welt zu retten. Anders als in den Vorgängern dürft Ihr nun wählen, ob eine zufällige Begegnung mit Monstern ausgetragen oder ignoriert wird. In den Haupt-Locations selber genießt Ihr diesen Vorzug nicht. Sobald es zum Kampf kommt, wird in bewährter Art rundenweise mit Attacken, Items und Zaubern gekämpft. Im Verlauf des Spiels trifft Ihr auch auf verschiedene Zaubermeister, die Euch ihre Künste anvertrauen und somit auch stärkere Mon-



Hier seht Ihr deutlich, daß die Locations in sich getrennt sind. Überschreitet Ihr die Grenze unten links, wird der nächste Abschnitt eingeladen

ster verwundbar werden lassen. Erneut besitzt jeder der Charaktere eine typische Ei-

genschaft. Und diese muß gezielt eingesetzt werden, um weiterzukommen. (Dirk R.)



Gewaltige Zauberfähigkeiten sorgen für reichlich Kampftaktik

Action Strategie Abenteuer Geschick Simulation	INFO Breath of Fire III Hersteller/Vertrieb: Capcom/Laguna Schwierigkeitsgrad: mittel Levels: keine   GEPLANT FÜR Juni '98 ERSTER EINDRUCK sehr gut
--	---

„Gelungene Fortsetzung des Vorgängers mit durchdachten Neuerungen“

BEAT 'EM UP



SV 1100 PS PRO PAD
Der Klassiker für jedes Spiel
 • Für Sony PlayStation • Acht Tasten
 • LED Anzeige • Unabhängiges Dauerfeuer
 • Synchronfeuer • Zeitlupe • Extra langes Kabel
 unverbindl. Preisempfehlung **DM 49,95**

SV 1101 PS ARCADE
Robuste Kontrolle für Spaß und Aktion
 • Für Sony PlayStation • Acht extra große Tasten
 • Joystick • LED Anzeige
 • Unabhängiges Dauerfeuer • Synchronfeuer
 • Zeitlupe • Mikroschalter
 unverbindl. Preisempfehlung **DM 99,95**



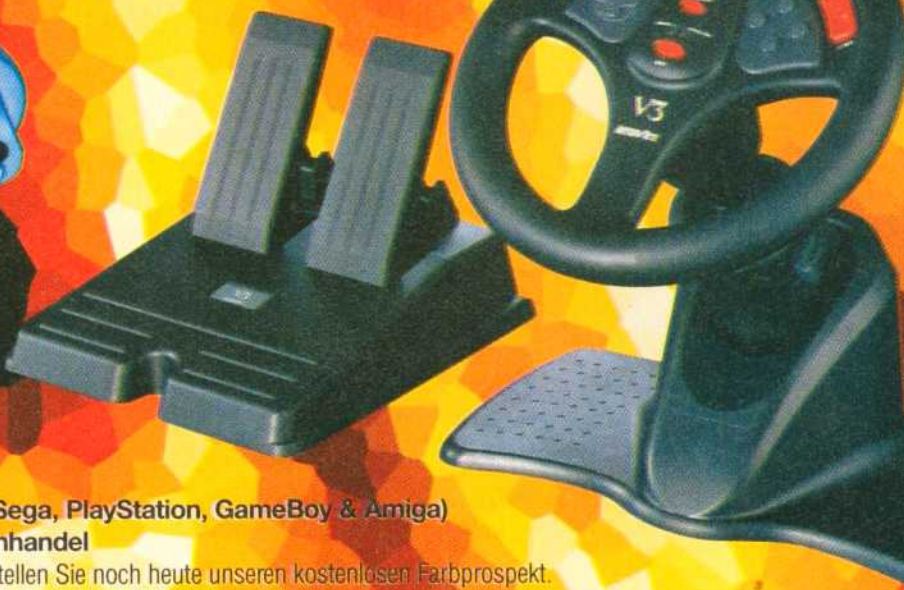
SV 1122 BARRACUDA
Duales Analog Pad
 • Für Sony PlayStation
 • 17 Funktionstasten • Vier-Wege Richtungskreuz
 • Drei Funktions-Modi • Dauerfeuer • Zeitlupe
 • 14 Feuertasten in Folge programmierbar
 unverbindl. Preisempfehlung **DM 69,95**

SV 1110 MEGA MEMORY CARD
SUPER für Sport- und Abenteuerspiele
 • Für Sony PlayStation • 4 MBit (physikalisch)
 • Bis zu 360 Spielstände speicherbar
 • Sichert Daten für Einzelspieler oder mehrere Spieler
 • Verlieren Sie nie mehr Ihren Platz in einem Spiel
 • Status-Informationen über LCD-Display
 unverbindl. Preisempfehlung **DM 89,95**

P 102 KLEINE MEMORY CARD (o. Abb.)
 • 1 MBit (physikalisch)
 unverbindl. Preisempfehlung **DM 34,95**



SV 1117 PS LIGHT GUN
Der Treffer ins Schwarze
 • Für Sony PlayStation
 • Drei Feuerfunktionen
 • Fünf LED Indikatoren
 • Extra langes Kabel
 • Für Links- und Rechtshänder geeignet
 unverbindl. Preisempfehlung **DM 59,95**



SV 1118 V3 RACING WHEEL PS
Jedes Rennen ein Genuß
 • Analoge, programmierbare Lenkreaktion
 • Kontrolle der Lenkreaktion • 12 Feuertasten
 • Anschlagwinkel von 150° zu beiden Seiten
 • Tisch- oder Aufsitzbedienung
 • Beständige Speicherfunktion
 • Lenkrad verstellbar in Höhe und Neigung
 • Wahlweise Unterstützung durch Fußpedal
 unverbindl. Preisempfehlung **DM 149,-**

Interact of Europe • Jöllenbeck GmbH
 Far-East-Import - Export
 Kreuzberg 2 • D - 27404 Weertzen
 Tel. (0 42 87) 12 51-13 • Fax (0 42 87) 12 51-44
 www.interact-europe.de



• Multimedia Products • Game Products (für Nintendo, Sega, PlayStation, GameBoy & Amiga)
 • PC Accessories • Internet • Vertrieb nur über den Fachhandel
 Überzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt.

Supercross

Die englische Softwareschmiede **Probe** wird uns in diesem Frühjahr mit einem **PS-starken Off-Road-Spektakel** verwöhnen

Tagelanger Regen hat die sonst trockene Piste in ein wahres Schlammbad verwandelt. Mit knatternden Motoren stehen die Biker an der Startlinie, die Ampel schaltet auf Grün, und mit Schlammfontänen am Hinterrad beginnt die heiße Rennaction. Dieses Spektakel könnt auch Ihr bald erleben, wenn Ihr mit den schnellen Moto-Cross-Bikes von Probe Entertainment über die virtuellen Pisten brettern könnt. Die PlayStation ist ja nicht gerade optimal mit Moto-Cross-Simulationen ausgestattet, wenn man einmal von Motoracer absieht. Daß Probe um Innovation bemüht ist, zeigt nicht nur die umfangreiche Grafik, sondern vor allem das realistische Verhalten der Bikes und das Track Wear-down-Feature. Dies bedeutet, daß die Witterungseinflüsse Eure Fahrweise beeinflussen. So sorgen z.B. starke Seitenwinde für ein „Schwimmen“ der Maschine, oder starker Regen

weicht die Farbahn auf und läßt Euch in Kurven leichter wegrutschen. Auch verschlechtert sich der Zustand der Piste mit jeder Runde, die gefahren wird. Der Aufbau und die Gestaltung der zehn Pisten können unterschiedlicher nicht sein. Zum einen fahrt Ihr in riesigen Hallen, die von Halogenscheinwerfern beleuchtet werden, und zum anderen dürft Ihr natürlich in der freien Natur Euren Mann stehen. Hier gibt es nicht nur Wald-, Wiesen- und Bergstrecken, sondern der Weg führt Euch auch durch bebautes Gebiet. Jeder Kurs hat seine Schikanen, Steilkurven, Tunnels und Sprungschancen, die Euch neben dem aggressiven Fahrerfeld sehr viel Geschick abverlangen werden. Denn einfach nur Gas zu geben ist bei Supercross keineswegs angesagt: So wird zu schnelles Hineinfahren in Schikanen mit deftigen Stürzen belohnt und auch zu starkes Berühren von



Der **Track-Editor** läßt keine Wünsche übrig. Mit 20 verschiedenen Elementen könnt Ihr Euch Eure Traumstrecken sehr schön zusammenbasteln

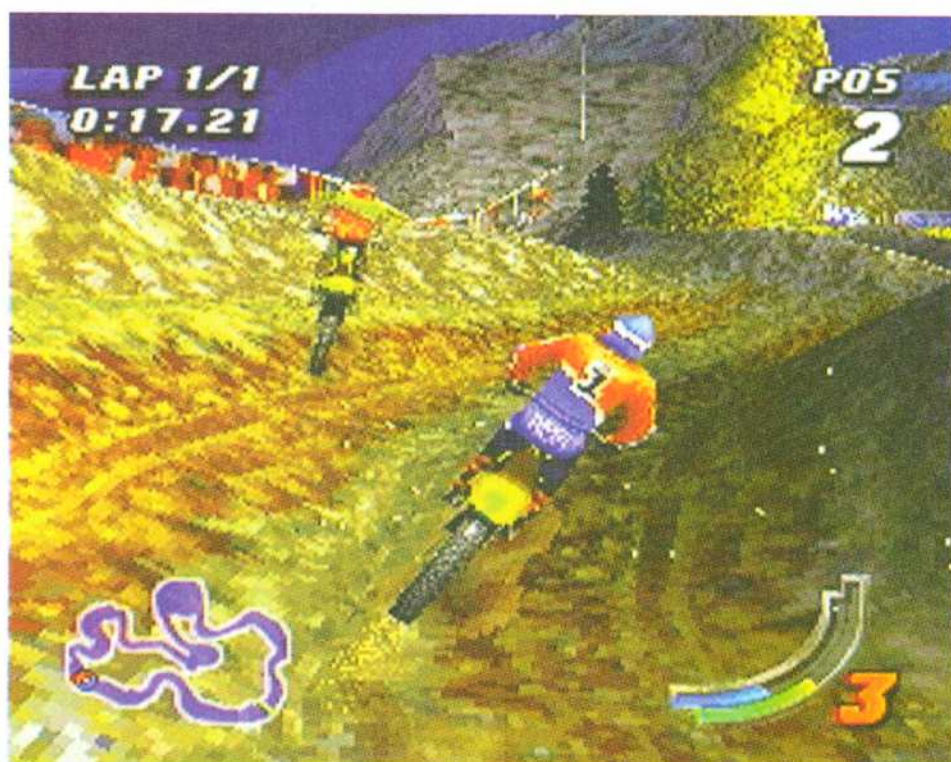
Randbebauungen oder sonstigen Gegenständen, wie z.B. Strohballen, endet mit dem Abstieg aus dem Sattel. Die unterschiedlichen Motorräder, die dank einer Lizenz den Originalen entsprechen, werden sich in verschiedenen Eigenschaften unterscheiden. So gibt es z.B. Motorleistung, Reifenprofil oder Bremsverhalten, die durch effektives Tuning Eurerseits noch verbessert werden kann. Neben einem **Zwei-Spieler-Modus**, den man via Split-Screen erleben kann, wird noch der **Track-Editor** für Dauermotivation sorgen. Hier könnt Ihr nach Lust und Laune Eurer Fantasie freien Lauf lassen und Traumstrecken basteln, die Ihr auf der Memory Card speichern könnt. (Frank F.)



Der Streckenverlauf führt Euch auch durch Gebäude, wie z.B. diese Scheune. Vorsicht ist hier vor allem bei den herumliegenden Strohballen geboten



Dauermotivation bietet vor allen der **Zwei-Spieler-Modus**, den horizontal bzw. vertikal nutzen könnt



Heiße Verfolgungsjagden über die holprigen Pisten werden bei Supercross an der Tagesordnung sein



Auf langen Geraden solltet Ihr den Gashahn bis zum Anschlag aufdrehen



Zehn unterschiedliche Pisten werden Euch bei Probes Off-Road-Spektakel beglücken

Action ...
Strategie ...
Abenteuer ...
Geschick ...
Simulation ...

GEPLANT FÜR
April

ERSTER EINDRUCK
Gut

INFO Supercross

Hersteller/Vertrieb: Probe/Acclaim Schwierigkeitsgrad: mittel Levels: 8+ Strecken

1-2 ?

„Realistisches Moto-Cross Game, das wegen der geringen Konkurrenz keine Probleme haben wird, die Referenz zu sein“

TEUFLISCH GUT!

Sony Playstation – Spiele

Ace Combat 2	89,99
Ayrton Senna Karts Duell 2 *	89,99
Baphomets Fluch 2	89,99
Batman & Robin *	89,99
Broken Helix	99,99
Bushido Blade *	89,99
Bust-A-Move 3 *	59,99
Castlevania	89,99
Colony Wars	89,99
Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot	99,99
Constructor *	89,99
Cool Boarders 2 *	89,99
Crash Bandicoot 2	89,99
Croc: Legend of the Gobbos	89,99
Deathtrap Dungeon *	99,99
Diablo *	89,99
Discworld 2	89,99
Fifa '98 – Die WM-Qualifikation	89,99
Final Fantasy VII	109,99
Formel 1 '97	109,99
Frogger	89,99
G-Police	109,99
Grand Theft Auto	79,99
Gran Turismo *	109,99
Hercules	89,99
Int. Superstar Soccer PRO	99,99
MDK	85,99
Monopoly	89,99
Moto Racer	89,99
Nagano Winter Olympics '98 *	95,00
NBA Live '98 (EA Sports)	89,99
Need for Speed 3 *	89,99
NHL '98 (EA Sports)	89,99
NHL Breakaway '98	79,99
Nightmare Creatures	89,99
Ninja *	99,99
Nuclear Strike	89,99
Oddworld: Abe's Odyssey	89,99
Pandemonium 2	89,99
Pax Corpus *	99,99
Powerboat Racing *	89,99
Rapid Racer	89,99
Resident Evil 2 *	89,99
Risiko	89,99
Riven: The Sequel to Myst (5 CD's) *	109,99
Road Rash 3D *	89,99
Rock 'n' Roll Racing 2	89,99
Steel Reign *	79,99
Test Drive 4	89,99
Theme Hospital *	89,99
Time Crisis (incl. Lichtpistole)	159,99
TOCA Touring Car Championship	89,99
Tomb Raider 2	95,99
Tomb Raider 2 incl. Lösungsbuch	109,99
Transport Tycoon	89,99
V-Rally	89,99
WarCraft 2	89,99

Preishits (solange der Vorrat reicht!)

adidas Power Soccer (Platinum Edition) *	49,99
Alien Trilogy (Platinum Edition)	39,99
Battle Arena Toshinden 1 (Platinum Edition)	49,99
Bust-a-Move 2 (Platinum Edition)	39,99
Casper	AKTION! 39,99
D	AKTION! 39,99
Disruptor	AKTION! 49,99
International Track & Field (Platinum Edition)	49,99
Rayman (Platinum Edition)	49,99
Ridge Racer Revolution (Platinum Edition) *	49,99
Robotron X	AKTION! 39,99
Soul Blade (Platinum Edition) *	49,99
Tekken 2 (Platinum Edition) *	49,99
Thunderhawk 2 (Platinum Edition)	49,99
WipEout 2097 (Platinum Edition) *	49,99
Worms (Platinum Edition)	49,99

Sony Playstation – Zubehör

Analog Control Pad	59,95
Antennenkabel	39,99
Dominator-Joystick	59,99
Joypad	ab 29,99
Top Gear-Lenkrad incl. Pedale	139,99
Memory Card	ab 29,99
Predator Lightgun	69,99
RGB-Scart-Kabel	29,99

SONY



Playstation

Grundgerät 299,-
incl. Control Pad

Unser Tip des Monats:

Skull Monkeys

Tonnenweise Knetmasse, jede Menge Affen und ein total durchgeknallter Soundtrack – dies sind die Zutaten für Neverhoods neuen Jump'n'Run-Knüller. Die skurrile Primaten-Hatz stellt mit Sicherheit ein absolutes Muß für alle Freunde dieses Genres dar.

Sony Playstation *

88,-

Anton der Preisteufel empfiehlt:

Destruction Derby 2

Sony Playstation *

49,99

Soviet Strike

Sony Playstation *

49,99

Crash Bandicoot 1

Sony Playstation *

49,99

Porsche Challenge

Sony Playstation *

49,99

Um diese beiden neuen 3D-Jump'n'Runs kommt keiner vorbei!

Gex 3D

Sony Playstation *

88,-

Rascal

Sony Playstation *

88,-

Vorsicht! Action total –
Nichts für Schwächlinge!

One

Sony Playstation *

88,-

Bloody Roar

Sony Playstation *

88,-

Ankauf

Wir kaufen Ihre gebrauchte Software an!
Bei Interesse wenden Sie sich bitte an
unsere telefonische Bestellannahme
oder an unser Verkaufspersonal in
einem unserer Ladengeschäfte.

Media Point

Versandzentrale

Media Point Vertriebs GmbH
Bismarckstr. 63 – 12169 Berlin
Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:
Mo-Fr 9.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr

(030) 794 72 111

Die Media Point Stores: (Hier erhalten Sie das umfangreiche Media Point-Komplettprogramm)

Berlin – Steglitz Bismarckstraße 63 Tel.: (030) 794 72 131	Neu ab März! Berlin-Charlottenburg im Europa-Center	Berlin – Mitte Alexanderplatz 6 gegenüber Forum Hotel	Hamburg – Harvesteh. Grindelberg 73-75 Tel.: (040) 429 11 139	Koblenz Rizzastraße 44 Tel.: (0261) 914 10 85
Berlin – Steglitz Schloßstraße 129 gegenüber Forum Stegl.	Berlin – Spandau Nonnendammallee 82 Tel.: (030) 383 02 191	Berlin – Friedr.hain Petersburger Straße 94 Tel.: (030) 427 80 790	Bremen Hanseat.hof 9-Lloydhof Tel.: (0421) 16 80 80	??? Demnächst auch in Ihrer Nähe!
Berlin – Neukölln Jonasstraße 29 Tel.: (030) 621 60 21	Berlin – Tegel Brunowstraße 10 Tel.: (030) 434 90 991	Bernau Zepernicker Chaussee im "Forum Bernau"	Dortmund Rheinische Straße 85 Tel.: (0231) 914 25 24	Haben Sie Interesse an einer Partnerschaft? Tel.: (030) 794 72 10

Express-Shops:

(Hier erhalten Sie das
ausgewählte Media Point-
Standardsortiment)

Berlin-Charlottenburg
Dahlmannstraße 1a
Tel.: (030) 327 01 956

Berlin – Friedr.hain
Voigtstraße 39
am "Plaza - Center"

???
Demnächst auch
in Ihrer Nähe!

* Artikel war bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise sind angegeben in DM inklusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgem. Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM / Kreditkarte: 9,99 DM / Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,- Post-NN-Gebühr / ab 250,- DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei / Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,- DM!
Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellungen! Einfach anrufen, Kartenummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu!



Kugelhagel im Stadtverkehr

Crime Killer

Nach dem großen Erfolg des Action-Krachers G-Police versucht sich nun auch Interplay an der äußerst **adrenalinsteigernden** Mixtur aus **Action** und **Future-Cop**

Wir befinden uns mittlerweile im Jahr 2115. Leider hat die Menschheit auch bisher noch nicht gelernt, zivilisiert und friedlich miteinander umzugehen. So herrscht in den vielen Mega-Cities auch alles andere als Zucht und Ordnung. Besonders ein mysteriöser Kult fällt durch seine zahlreichen, skrupellosen Verbrechen und Terrorakte immer wieder extrem



Die Karte in der mitte Eures Displays zeigt einen kleinen Ausschnitt der Piste

unangenehm auf. Als frischgebackener Police Officer erwartet Euch nun der harte Dienst auf den mit Verbrechern gesäten Straßen. Legt dem Kult und anderen Verbrechern das Handwerk. Soviel zur Hintergrundstory. Vor jedem Level erhält Ihr von Eurem Vorgesetzten mittels Bordcomputer

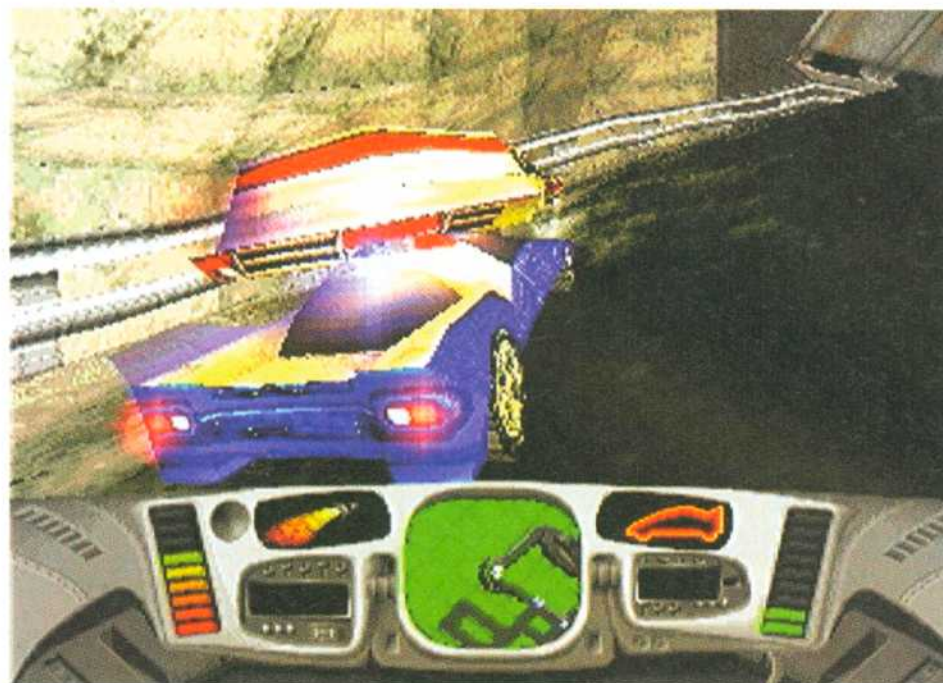
wertvolle Informationen über die bevorstehende Aufgabe und das jeweilige Missionsziel. Das Missionsspektrum ist dabei weitgefächert. So müßt Ihr u.a. den Diebstahl von Polizeifahrzeugen unterbinden, wichtigen Persönlichkeiten das Leben retten oder mutwillige Zerstörungen vereiteln. Gleich zu Beginn Eurer Karriere erlebt Ihr auch schon die erste Überraschung. Statt einer eher ruhigen Streife werdet Ihr zu einem Banküberfall gerufen. Da die zahlreichen Unholde sich natürlich nicht freiwillig ergeben, wurde Euer Fahrzeug noch so richtig aufgemotzt. Zum einen verfügt Euer Bolide über eine Standard-Wumme mit unbegrenzter Munition. Darüber hinaus stehen auch noch je nach Fahrzeug (Auto, Motorrad, Jetwing) schwerere Waffen, wie Laser oder Raketen, zum Ballern bereit. Diese liegen nur in begrenzter Stückzahl vor, können aber durch Einsammeln von Goodies wieder aufgeladen werden. Zu guter Letzt könnt Ihr Eure Gegner auch noch durch einen Störstrahl lahmlegen. Damit



Sowohl Eure Energie als auch die Bewaffnung der schweren Geschütze lassen sich durch Einsammeln solcher Kisten wieder auffrischen



Wumm und weggeblasen ist der fiese Verbrecherabschaum!



Bei den hektischen Verfolgungsjagden lassen sich Kollisionen mit Unschuldigen nur schwer vermeiden

Ihr in dem ganzen Verkehr den Überblick zwischen Freund und Feind nicht verliert, markiert der Bordcomputer etwaige Bösewichte mit einem Zielkreuz. Außerdem zeigt er noch eine kleine Karte der Gegend inklusive Fahrzeugen an. Habt Ihr einen Verbrecher ausgemacht, müßt Ihr Euer fahrerisches Talent unter Beweis stellen und in wilden **Verfolgungsjagden** durch den Stadtverkehr dem Fiesling hinterherjagen, um ihn möglichst lange mit der Bordwumme beharken zu können, bis er sich schließlich in einer Explosion von Euch verabschiedet. Ist sämtlicher Abschaum eines Levels ausgeschaltet, ist die Mission erfolgreich beendet. Da sich Eure

Gegner natürlich aus allen Rohren zur Wehr setzen, solltet Ihr stets ein Auge auf Eure Energieanzeige werfen, um sich noch rechtzeitig durch Einsammeln von First-Aid Kits zu regenerieren. In der Vollversion wird es neben Analog-Pad-Unterstützung auch rasanten Zwei-Player-Missionen geben. (Dirk R.)



Vor jeder Mission erwartet Euch eine ausführliche Beschreibung der Ereignisse

Action ...
Strategie ...
Abenteuer ...
Geschick ...
Simulation ...

GEPLANT FÜR
Frühjahr '98

ERSTER EINDRUCK

gut

INFO Crime Killer

Hersteller/Vertrieb: Pixelogic/Interplay Schwierigkeitsgrad: mittel-schwer Levels: 10+



„Leistungsfähige 3D-Engine, abwechslungsreiche Missionen und jede Menge Action werden geboten“

second to none

Computer- und Videospiele



HTTP:
//WWW.2ND2NONE.COM

Tel.07171- 928892

Ab 2 Spielen liefern wir versandkostenfrei !



SONY PLAYSTATION

PSX Multinorm 350 - DM
Incl. RGB Kabel 350

Händlerfax:

07171-928898

Alundra (us)	115.-
Biohazard 2 (jp)*	139.-
Bloody Roar (us)*	115.-
Breath Of Fire 2 (us)*	115.-
Bushido Blade 2 (jp)*	139.-
Cart World Series (us)	115.-
Castlevania (us)	115.-
Dead or Alive (us)*	115.-
Deathtrap Dungeon (us)*	115.-
Diabolo (us)*	115.-
Einhänder (jp)	129.-
Final Fantasy 7 (us)	129.-
Final Fant. Tactics (us)*	115.-
Gran Turismo (jp)	139.-
Nightmare Creat. (us)	115.-
ONE (us)	115.-
Resident Evil 2 (us)	125.-
Skull Monkeys (us)*	115.-
Spawn (us)	115.-
Tekken 3 (jp)*	a.A.
WCW Nitro (us)	115.-
Wild Arms (us)	115.-
X-Men vs. St. Fi. EX (jp)*	139.-

Batman & Robin (dv)*	95.-
Bloody Roar (dv)*	89.-
Bushido Blade (dv)*	89.-
C&C Alarmstufe Rot (dv)	95.-
Crash Bandicoot 2 (dv)	85.-
Deathtrap Dungeon (dv)*	95.-
Diabolo (dv)*	89.-
Fifa 98 (dv)	85.-
Final Fantasy 7 (dv)	99.-
Indy 500 (dv)*	89.-
Megaman 8 (dv)*	85.-
Metal Gear Solid (dv)*	89.-
Nagano Olympics (dv)*	109.-
NBA Live 98 (dv)	85.-
Paxcorpus (dv)*	89.-
Pitfall 3D (dv)*	89.-
RE:Director's Cut (dv)	85.-
Skullmonkeys (dv)*	89.-
Test Drive 4 (dv)	85.-
Time Crisis+Gun (dv)	139.-
Tomraider 2 (dv)	89.-

Sonderangebote:

Ace Combat 2 (us)	79.-
Crash Bandicoot 2 (us)	79.-
Discworld 2 (us)	79.-
G-Police (us)	79.-
Herc's Adventure (us)	79.-
Hercules (us)	79.-
Madden 98 (us)	99.-
NBA Live 97 (us)	39.-
NHL Breakaway (us)	79.-
Pandemonium 2 (us)	79.-
Porsche Challenge (us)	79.-
Rampage World Tour (us)	79.-
VMX Racing (us)	59.-
Warcraft 2 (us)	79.-
WCW vs World (us)	79.-
Wing Commander 4	59.-

Analog Controll.(jp)	89.-
Analog Controll.(dv)	55.-
Boot Chip PSX	25.-
Game Buster (dv)	79.-
Gun + Laser (us)	99.-
Joypadverlängerung	19.-
Link Kabel	19.-
Memory Card 360PSX	79.-
PSX Console (dv)	289.-
PSX Console Multi	350.-
RGB Kabel PSX	20.-
RGB Kabel AUDIO	30.-

Nintendo 64 und
PC CD-Rom auf
Anfrage !!!

Öffnungszeiten von :
Mo.-Fr. 10.00 - 19.00 Sa. 10.00 - 14.00
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.
Versandkosten 9 DM + 3 DM NN Gebühr
*Bei Drucklegung noch nicht lieferbar!
Ladenpreise können abweichen !
Inh.: Greter/Stubenvoll - 2nd2none GbR -
Postgasse 9 - 73525 Schwäb. Gmünd

Ladenlokale

08331-
47499
FUN Computer
Schwesternstr. 20
87700 Memmingen

07171-
928893
GAME OVER !
Postgasse 9
73525 Schwäbisch Gmünd

**Space for
rent**

Powerboat Racing

Nach Rapid Racer versuchen nun die Jungs von **Interplay**, mit einer adretten **Powerboat-Simulation** die Wassersportfreunde auf der PlayStation für sich zu gewinnen



In New York sind gewisse Streckenbebauungen jedermann bekannt: hier die große Freiheits-Statue

Auf asphaltierten Straßen kann bekanntlich jeder halbwegs intelligente Mensch fahren, und das ist daher kein Thema für das neueste Projekt von Interplay, denn im Wasser findet das richtige Leben statt. Nach Rapid Racer ist Powerboat Racing nun das zweite Rennspektakel, das Euch in die Lage versetzt, mit PS-starken und sündhaft teuren Powerbooten durch enge Wasserwege zu steuern. Ihr bekommt es nicht nur mit drei Rennklassen zu tun, die sich

durch die Hubraumgröße (850, 1000 und 2000) Eurer Vehikel unterscheiden, sondern auch mit zwei verschiedenen Bootsklassen. Es gibt einerseits die Monohull-Varianten, die sehr schnell auf Geraden sind und mit stürmischem Wasser besser zurechtkommen, aber in den Kurven so ihre Probleme haben. Auf der anderen Seite stehen Euch Katamarane zur Verfügung, die mit genügend Power die Konkurrenz leicht stehen lassen können, aber nur von erfahrenen Piloten be-



Viele Tunnels und Grotten müßt Ihr durchqueren. Da diese Passagen meist enger sind als der Rest der Piste, ist feinfühliges Steuern angesagt



In Rußland fahrt Ihr durch einen alten Marinehafen, wo Euch nicht nur Schiffswracks begegnen, sondern auch U-Boote und große Zerstörer

herrscht werden. Die Wahl Eures Bootes, von denen es je Klasse acht unterschiedliche gibt, wirkt sich sehr auf das Rennen aus. So sind die 2000er natürlich die **Powerboote** mit der höchsten Endgeschwindigkeit und der besten Beschleunigung, sind aber z.B. in Kurven oder Engstellen schwerer zu beherrschen. Auch stehen einige Abkürzungen auf der Piste nur den kleineren Vehikeln zur Verfügung, oder manche Sprungschanzen sollten mit den PS-Riesen nur langsam angefahren werden, soll der Sprung nicht in einem

Desaster enden. Die Strecken entführen Euch an acht Schauplätze auf unserem blauen Planeten, wo Euch jeweils eine Wasserstraße erwartet. So müßt Ihr z.B. im Hafen von New York zwischen riesigen Tankern und engen Kanälen der Konkurrenz davonfahren oder im verschneiten Norwegen durch lange Eistunnels brettern und großen Eisschollen ausweichen. Neben engen Kanälen, steilen Kurven und Schikanen fordern vor allem die **Sprungschanzen** all Euer Geschick. Durch Verstellen der Schraubenstellung könnt Ihr die Sprunghöhe verändern und so chaotischen Landungen vorbeugen. Kommt Ihr nämlich zu schräg auf, ist ein kurzzeitiges Kentern der Fall. Wer mit seinem Boot einen Köpfer veranstaltet, kann kurzzeitig unter Wasser weiterfahren, was Euch zwar nur bremst, aber auch nicht gerade positiv ist. Neben dem Zwei-Spieler-Modus werden die unterschiedlichen Spielmodi, die von Arcade, Championship und Practice Mode bis zu Shootout, Time Trial und Slalom reichen, für genügend Abwechslung sorgen. Werden die grafischen Mängel dieser Preview-Version noch ausgebessert und würde auch die Konkurrenz zahlreicher auf der Strecke vertreten sein, könnte dieser Racer viel Freude verbreiten. (Uwe K.)



Zahlreiche **Sprungschanzen** auf der Piste verhelfen Euch zu schwindelerregenden Flugeinlagen



16 heiße **Powerboote** stehen Euch bei Interplays Racer zur Verfügung

Action ...
Strategie ...
Abenteuer ...
Geschick ...
Simulation ...

GEPLANT FÜR
März

ERSTER EINDRUCK
gut

INFO Powerboat Racing

Hersteller/Vertrieb: Interplay/Acclaim Schwierigkeitsgrad: mittel Levels: 8+ Strecken



„Mit einigen Verbesserungen könnte Powerboat Racing ein harter Konkurrent für Rapid Racer werden“

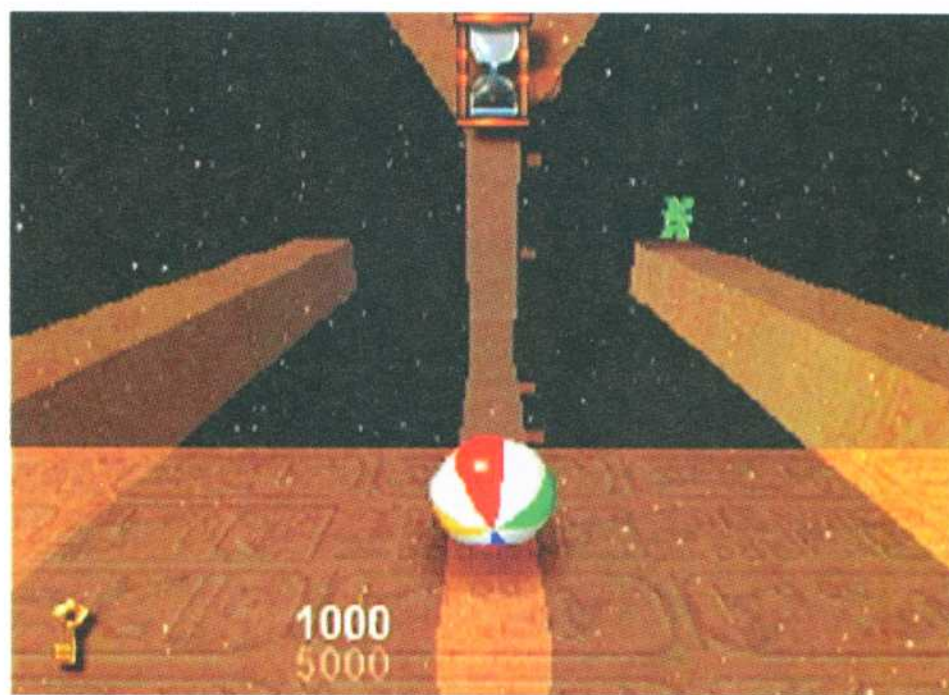
Ein Ball gegen die Schwerkraft

Kula World

Das schwedische Programmierer-Team **Game Design** sorgt für das zweite reinrassige **Knobel-Denk-Spiel** für PS-Besitzer

Anscheinend war Kurushi nur die Spitze des Eisberges, denn mit Kula World wird uns nun schon das zweite Knobel-Game geboten, das es wirklich in sich hat. Ihr müßt einen ultrabunten Beach-Ball durch vertrackte 3D-Labyrinth steuern, die sich allesamt in schwindelerregender Höhe befinden. Zwar könnt Ihr während

des Rollens nicht herunterfallen, aber sobald Ihr über ein Hindernis springt und falsch landet, bleibt nur der freie Fall. Die Steuerung ist simpel. Mittels des Steuerkreuzes wird die Richtung festgelegt, eine Taste gibt es zum Springen, und der R1-Knopf betätigt die drehbare Kamera. Ziel eines jeden Levels ist es, eine bestimmte Anzahl



Selbst in den Weiten des Universums müßt Ihr mit dem bunten Ball erfolgreich sein

an Schlüsseln zu finden, um den Ausgang zu aktivieren. Dabei findet Ihr nicht nur Goo-dies, die Euch helfen, wie z.B. eine Sanduhr, die Euch mehr

Zeit gibt, sondern es gibt auch gemeine Hindernisse, wie z.B. glühende Kohlen oder Spitzen, die aus dem Boden schießen. (Uwe K.)



Auf allen vier Seiten der Gebilde könnt Ihr herumrollen. Die Zeit ist dabei Euer gnadenloser Feind



Mit der R1-Taste könnt Ihr die drehbare Kamera aktivieren, um Euch einen exakten Überblick über die momentane Lage zu verschaffen

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GEPLANT FÜR
2. Quartal

ERSTER EINDRUCK
gut

INFO Kula World

Hersteller/Vertrieb: Game Design Sweden/Sony
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer Levels: 50+



„Simple Gameplay, dafür um so knackigere Rätsel, die in den 50 Levels immer schwerer werden“



MLC - Hard & Software
Im Ring 29, 47445 Moers

02841-94260

FAX Bestellung: 02841- 942623 / 942615
Info Hotline + akt. Angebote: 0190-793342*

Mo - Fr: 10.00-13.00 + 14.00-19.00 Uhr
Sa: 10.00-13.30 Uhr (Tel:02841-24949)
<http://www.mlc-moers.de>
Anschrift Ladenlokal: Neuer Wall 2
(Im Wallzentrum) 47441 Moers

!!! ALLE SPIELE JETZT VERSANDFREI !!!

Multinorm Playstation



Finanzierung
12 x 39,-

359.95

!!! mit voller Garantie !!!

Der komplette Multinorm Umbau ermöglicht das Spielen von ALLEN GAMES.

PSX Multinorm Umbausatz

- Multinorm Chip + Anleitung + RGB Booster Kabel für NTSC/PAL. **54.95**
- 1 Meg Memory Card 24.95
- 8 Meg Memory Card 49.95
- 48 Meg Memory Card 99.95
- Gamebuster 79.95
- Scart/RGB Kabel 19.95
- Ultra Racer Pad 79.95
- PSX Contoller Pad 24.95
- Laser Gun 29.95
- Laser Gun + Redlight 89.95

Original Playstation Tasche

Original Tasche incl. Pad und 1M Memory Card. **59.95**

GAMEBUSTER Mogel Modul

länger leben, härter schlagen, schneller rennen, höher springen **79.95**

Multinorm Chip

incl. Einbauanleitung **39.95**

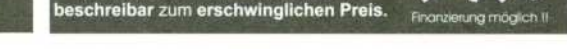
PSX Top-Hits Versandfrei

RESIDENT EVIL 2	89.95
NIGHTMARE CREATURES	94.95
MEGA MAN 8	89.95
RESIDENT EVIL D.C.	89.95
FIFA, NBA, NHL 98	JE 89.95
TOMB RAIDER 2	99.95
GRAN TURISMO	109.95
SKULL MONKEY 'S	89.95
NEED FOR SPEED 3	89.95
MASTER OF TERÄS KÄSI	94.95
BLOODY ROAR	89.95
COOL BOARDERS 2	89.95
RIVEN: THE SEQUEL OF MYST	99.95
LUCKY LUKE	94.95
TIMESHOCK	94.95

V3-RACING WHEEL



Arcade Stick



Formen Sie unsere komplette kostenlose Preisliste unter 0190-793342* an

!!! Aktuelle PSX-Games jetzt Versandfrei !!!

Abe's Oddysee	94.95	Ecstasica	104.95	Nuclear Strike	99.95
Abes Oddysee 2 (Oddworld)	94.95	Everybodys Golf	84.95	Off Road Challenge	89.95
Ace Combat 2	99.95	FIFA 98 - Die WM Quali.	89.95	Overboard	99.95
Actua Tennis	94.95	Fantastic Four	49.95	PGA Tour 98	99.95
Adventure of Lomax	94.95	Fighting Force	99.95	Pandemonium 2	94.95
Agent Armstrong	94.95	Final Fantasy VII	109.95	Parasite	99.95
Alphastorm	99.95	Flottenmanöver	89.95	Pax Corpus	99.95
Ark of Time	89.95	Fluid	84.95	Perihelion	94.95
Atari Arcade Greatest	84.95	Formular 1 '97	109.95	Populous - The 3rd Coming	99.95
Atharor	99.95	Formular Karts	104.95	Power Soccer 2	94.95
Auto Destruct	99.95	Forsaken	99.95	Powerboat Racing	99.95
Ayrton Senna Kart Duel 2	89.95	Frogger	94.95	Premiere Manager 98	94.95
B-Movie (King of Jungle)	94.95	G-Police	109.95	Rampage World Tour	79.95
Baby Universe	84.95	Gran Turismo	109.95	Rapid Racer	104.95
Baphomets Fluch 1	49.95	Grand Theft Auto	94.95	Reboot	99.95
Baphomets Fluch 2	94.95	Herc's Adventure	94.95	Resident Evil	94.95
Batman & Robin	94.95	Hercules	99.95	Resident Evil 2	89.95
Battle Arena Toshinden	49.95	Horned Owl	104.95	Resident Evil 2 (US)	139.95
Battle Arena Toshinden 3	99.95	Int. Superstar Soccer Pro	104.95	Resident Evil Directors Cut,	84.95
Beast Wars	89.95	Intern, Track & Field Platin.	49.95	Risiko	94.95
Beyond the Beyond	99.95	Island of Dr. Moreau	94.95	Riven: Sthe Sequel of Myst	99.95
Bio Freaks	84.95	Jersey Devil	99.95	Road Rash 3 D	94.95
Blasto	89.95	Joe Blow	104.95	Rock'n' Roll Racing 2	99.95
Blaze'n Blade	94.95	Judge Dredd	94.95	Rodney Matthews	94.95
Bleifuß 2	99.95	Jumping Flash 2	94.95	Rosco Mc Queen	99.95
Bloody Roar	89.95	Jurassic Park 2	94.95	Samurai Showdown 3	84.95
Brahma Force	89.95	K-1: The Arena Fighters	104.95	San Francisco Rush	94.95
Broadside	84.95	King of Fighters	84.95	Sensible Soccer 2000	94.95
Broken Helix	104.95	Klonoa	94.95	Sign of The Sun	94.95
Bubble Bobble 2	89.95	Krazy Ivan	94.95	Skull Monkeys	89.95
Bug Riders	89.95	Kumite: Fighter's Edge	104.95	Soul Blade (Edge)	104.95
Buggy	94.95	Kurushi	89.95	Soviet Strike	49.95
Bushido Blade	94.95	Legend	94.95	Speedster	94.95
Bust a Move 3	74.95	Lemmings Play Paintball	104.95	Spice World	49.95
Buzzaw	104.95	Liberator	99.95	Spiral Saga	104.95
Caesars Palace	94.95	Lost Vikings 2	49.95	Steel Reign	89.95
Car Combat Game	99.95	MDK	99.95	Streetfighter Collection	94.95
Cart World Serie	84.95	MLB Pennant Race	104.95	Suikoden	104.95
Castelania S. of the Night	109.95	Mageslayer	99.95	Super Pang Collection	99.95
Champ. Manager All Stars	99.95	Magic the Gathering	94.95	Tekken 2 dt	109.95
Coll Boarders 2	94.95	Maximum Force	94.95	Tekken Platinum	49.95
Colony Wars	99.95	Mayhem	99.95	Test Drive 4	99.95
Command & Conquer 2	99.95	Medieval	94.95	Test Drive Off Road	94.95
Conquest Earth	94.95	Megaman 8	99.95	The Fallen	99.95
Constructor	99.95	Megaman Battle and Chase	99.95	The Note	89.95
Crash Bandicoot 1	49.95	Men in Black	94.95	Theme Hospital	99.95
Crash Bandicoot 2	94.95	Metal Gear Solid	104.95	Time Crisis inkl. Gun	159.95
Croc	94.95	Monopoly	94.95	Tomb Raider 2	99.95
Crow: City of Angels	49.95	Moto Racer	99.95	Toshinden 3	94.95
Dark Omen	94.95	Motocross J. McGrath	99.95	Total Driving	99.95
Darklight Conflict	89.95	N2O-Natural Adrenaline	94.95	Touring Car Championship	99.95
Descent 2	49.95	NBA 98	89.95	Ubik	94.95
Destruction Derby 2	109.95	NBA ITZ 98	104.95	V-Rally	89.95
Destruction Derby Platinum	49.95	NFL Quarterback Club 98	94.95	VMX Racing	94.95
Devil's Deception	89.95	NHL 98	94.95	Vandal Hearts	104.95
Diablo	99.95	NHL Powerplay Hockey '98	94.95	Viva Football	94.95
Discworld 2	99.95	Nagano Olympics	104.95	WCW vs. The World	104.95
Dodgem Arena	94.95	Namco Museum Piece 5	84.95	Warcraft II	94.95
Dreams	99.95	Nascar 98	99.95	Wayne Gretzky Hockey 98	89.95
Duke Raider	99.95	Need for Speed 2	94.95	Wrecking Crew	104.95
Dungeon Keeper	99.95	Need for Speed 3	94.95	Youngblood	94.95
Dynasty Warriors	99.95	Nightmare Creatures	94.95	Z	89.95

Front Mission Alternative

Nachdem **Squaresoft** einen so durchschlagenden Erfolg mit der **Front Mission-Serie** auf dem SNES hatte, soll mit FMA auch auf der PlayStation an diesen **Erfolg** angeknüpft werden



Als **Anführer eines Platoons** müßt Ihr Euch und Euren Kameraden einen Weg durch das unwegsame Gelände suchen

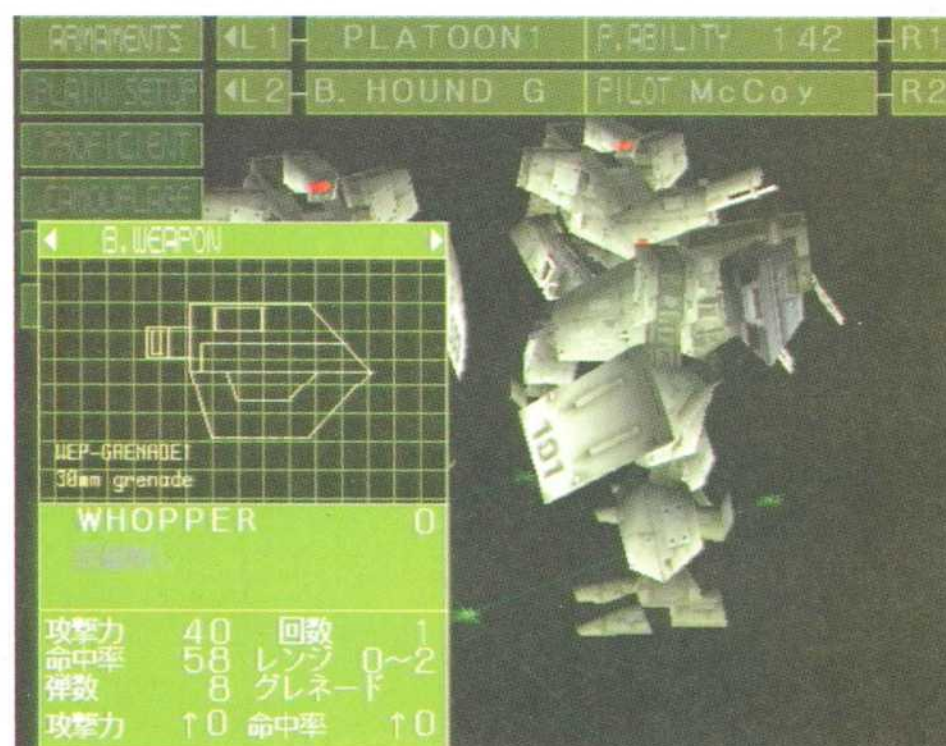
Final Fantasy VII hieß der letzte Knüller aus dem Hause Squaresoft, und Front Mission Alternative soll wohl der nächste heißen. Doch was ist das Besondere an ein paar großen Kampfmaschinen, auch schon unter dem Namen Battle Mech bekannt, die man als Pilot durch die Gegend treiben muß?

Alles! Das Spiel ist kein Ego-Shooter, wie man es eigentlich von anderen Mechspielen her gewohnt ist, sondern es ist eher eine taktische Simulation,

die Squaresoft für die PlayStation auf den Markt bringen will. Bei diesem Spiel schlüpft Ihr in die Rolle eines noch jungen Piloten, der als Anführer eines Platoons mit drei Mechs im Jahr 2034 den Auftrag bekommt, im nordafrikanischen Raum für Ruhe zu sorgen. Die dortige Regierung wird von Guerillas bedroht, die die Herrschaft über Zaire erlangen wollen. Ihr müßt Euch durch sieben große Levels durchkämpfen, wobei es bis zu 30 verschiedene Umgebungen geben

wird, wie z.B. Städte, Strände oder Häfen. Oftmals habt Ihr den Auftrag, andere feindliche Einheiten kaltzustellen, und manchmal müßt Ihr Gebäude zerstören oder einfach die Gegend erkunden. Das Spiel ist im großen und ganzen in zwei Optionen geteilt worden. Im **Base Camp** könnt Ihr Eure Mechs mit neuen Waffen bestücken, die Ihr nach jedem erfolgreich absolvierten Auftrag bekommt, Eure neue Tarnbemalung anlegen, wenn es in ein neues Gebiet geht und diese Euch zusätzlichen Schutz bietet, falls Ihr sie richtig ausgewählt habt, und Eure Prioritäten neu verteilen in Bezug auf Beweglichkeit, Stärke und Verteidigung. Ihr bekommt im Base Camp Euren Auftrag und legt von hier aus Eure erste Route fest. Die Routen müßt Ihr im **Battle Field** immer wie-

der neu überdenken und eingeben, da Ihr während des Spiels den Part des taktischen Offiziers übernehmt und über die Karte Eure Mechs steuert. Wird Dein Mech zerstört, ist die Mission zu Ende und Du müßt von vorne beginnen, bevor nach dem dritten Fehlversuch das „Game Over“ erscheint. Auf die persönliche Steuerung des Mechs wurde von Squaresoft bisher ganz bewußt verzichtet, um der freischwenkbaren Kamera genügend Spielraum einzuräumen, die es Euch ermöglichen soll, Euer Platoon von allen denkbaren Positionen aus zu sehen. Je weiter Ihr im Spiel vorankommt, desto mehr Erfahrung wird Euch zugestanden, und Ihr erhaltet den Befehl über ein bis zwei weitere Platoons mit jeweils drei Mechs. (Ulf S.)



Zurück im **Base Camp** könnt Ihr Eure Mechs mit neuen Waffen versehen oder Tarnbemalungen ändern



Im **Battle Field** heißt es: Mech gegen Panzer oder Mech gegen Mech. Dabei geht es so richtig ans Eingemachte!

Action ...
Strategie ...
Abenteuer ...
Geschick ...
Simulation ...

INFO Front Mission Alternative

Hersteller/Vertrieb: Squaresoft/Sony
Schwierigkeitsgrad: mittel Levels: 7



GEPLANT FÜR
Frühling '98
ERSTER EINDRUCK
durchschn.

„Grafisch hochwertige taktische Simulation“



Durch festes Draufhauen und genaues Zielen sollte sich die Metallkugel schnell wieder in Eurer Gewalt befinden

Speedball is back!

Dead Ball Zone

Knallharte Männer, eine pfeilschnelle **Metallkugel** und jede Menge rasante Action sind die Zutaten für dieses futuristische **Action-Sportspiel**

Denjenigen unter Euch, die vor etlichen Jahren stolze Besitzer eines Amiga 500 waren, dürfte Speedball 2 sicherlich ein Begriff sein. Als Mitglied eines Speedball-Teams wurde einer rasend schnellen Metallkugel hinterhergejagt, um diese dann in das Tor des Gegners zu befördern. Das tolle daran war, daß sich die Spieler auch noch herrlich um die Kugel prügeln konnten. Dieses Spielprinzip übernahm GT Interactive und verpaßte diesem ein zeitgemäßes 3D-Gewand. Entweder bestreitet Ihr ein Einzel-

spiel oder den Turnier-Modus. Vor Spielbeginn muß noch die Anzahl an Special Attacks (Bomben, Pistole, Kettensäge) festgelegt werden, und schon geht's los. Durch geschicktes Passen müßt Ihr die ständig attackierenden Gegner austricksen. Seid Ihr nicht im Ballbesitz, könnt Ihr durch gezieltes Zuschlagen, Anspringen oder die Spezialangriffe wieder an die Kugel gelangen. Wird ein Spieler zu oft getroffen, kann er auch sterben. In den Pausen können Spieler oder die Taktik geändert werden. (Dirk R.)



Sind die Spieler sehr erschöpft oder verletzt, dann fangen sie an, gelbe und grüne Kots Spuren zu hinterlassen



Action ●●
Strategie ●●●
Abenteuer ●●●
Geschick ●●●
Simulation ●●●

GEPLANT FÜR
Juni

ERSTER EINDRUCK

gut

INFO Dead Ball Zone

Hersteller/Vertrieb: GT Interactive
Schwierigkeitsgrad: mittel Levels: entfällt



„Eine tolle Kombination aus Draufhauen und Sportspiel - nichts für Zartbesaitete!“

CRASH-KURS

WARNUNG: Die waghalsigen Manöver und riskanten Stunts funktionieren ausschließlich in der virtuellen Realität. Nachahmungsversuche können schwere Verletzungen zur Folge haben. Versuchen Sie unter keinen Umständen, diese Aktionen in der Realität nachzustellen - schließlich gibt es bei Felony den Führerschein schon ab 12 Jahren. Abreagieren, aber richtig.

FELONY

11-79

© 1997 ASCII Entertainment Software, Inc. All rights reserved. ASCII and the Felony 11-79 logo are trademarks of ASCII Entertainment Software, Inc. "PlayStation" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment, Inc. All other brand and product names are trademarks or registered trademarks of their respective holders. Konami is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1997 Konami. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.

Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 103-105 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74



- Mehr als 20 verschiedene Fahrzeuge
- Mit der "Crash-Cam"-Kameraeinstellung verpassen Sie garantiert keinen Crash.
- Eindrucksvolle Soundkulisse und Musikantermalung
- Speichern der Rekorde auf Memory Card

Videogames 12/97: Spielspaß 80%

Distributed by



WWW.KONAMI.COM

Bomberman World

3 D-Levels mit mehreren Ebenen, effektvolle Extras, drei Spielvarianten und das unverändert geniale Spielprinzip - mit dieser explosiven Mischung überrollt Hudson nun auch die PlayStation. Neben dem abgefahrenen Mehrspieler-Modus der auch auf Sonys Konsole zu Suchterscheinungen und stundenlangen Bomber-Sessions führen dürfte, wird auch für Solospieler einiges geboten. Im **Story Mode** streift Ihr durch fallenbestückte Levels und schlagt Euch mit den Truppen des



Schurken Buggler herum, der mit Hilfe von Elementarkräften vier böse Geister in **Dark Force Bomber** verwandelt hat. Eure Aufgabe ist es nun, spezielle Kristalle zu

sammeln, mittels derer diese finsternen Bombermaner unschädlich gemacht werden können. Unterstützt werdet Ihr von niedlichen Reittieren, die jedoch erst aus der Hand der Elementargeister befreit werden müssen, bevor sie Euch zu Diensten stehen. Streßig wird es im **Challenge Mode**: Innerhalb eines knapp bemessenen Zeitlimits gilt es, eine vorgegebene Stage zu bewältigen.



Kurioses aus Fernost



Der neueste Tamagotchi-Hit aus Japan heult nicht, wenn er vernachlässigt wird, sondern er piepst. Kein Wunder, die sympathische Blechbüchse aus der Star Wars-Trilogie R2 D2 stellt das pflegebedürftige Haustier dar.

Chart Attack Japan

- ① (-) Chocobo's Dungeon
- ② (-) Tales of Destiny
- ③ (-) Momotaro den Tetsu 7
- ④ (-) Gran Turismo
- ⑤ (-) Crash Bandicoot 2



Neue Capcom-Arcade-Hits bald für die PlayStation

Eine ganze Riege von hochklassigen Arcadesspielen kündigt sich für die Spielhalle und somit auch für die PlayStation an. Vor allem Capcom entpuppt sich dabei als fleißiger Softwarelieferant. Mit **Final Fight EX** wird der horizontal scrollende Prügelklassiker noch einmal in 3D aufgelegt. Apropos Street Fighter, **Street Fighter Zero 3** und **Street Fighter EX 2** sind zwei ganz heiße Kandidaten für eine PS-Umsetzung, zumal sämtliche Vorgänger der Comic-Balgereien ja bereits 1:1 konvertiert wurden. In grafischer Hinsicht wesentlich aufwendiger präsentiert sich **Star Gladiator 2 Nightmare of Bilstein**. Der Nachfolger der kosmischen Balgerei bringt mindestens 21 Charaktere auf die Waage und bietet noch aufregendere Transparenzeffekte sowie neuartige Schlagtechniken, z.B. den Plasma Revenge-Kontermove. Als letzte Klopperei bietet **Marvel Heroes vs Capcom Heroes** den ultimativen Vergleichskampf beider Schlägertruppen. Fragt sich nur, wer beim Zweikampf Spiderman gegen Ken die Oberhand be-

halten wird? Auch Namco legt mit **Soul Blade 2**, das noch diesen Frühling in den Spielhallen stehen soll, eine weitere Beat 'em Up-Granate nach. Auf der ATEI-Messe in London wurde außerdem noch Namcos Lightgun-Shooter **Time Crisis 2** erstmals vorgestellt. Das bekannte Ducken & Schießen-Prinzip wurde zwar beibehalten, doch durch einen weiteren Monitor dürfen diesmal zwei Agenten gleichzeitig sich durch die Areale ballern. Das Geniale dabei ist die Möglichkeit, sich gegenseitig Deckung zu geben (man kann aber auch seinen Partner aus Versehen treffen). Eine PS-Umsetzung wird von Namco für das Jahr 1999 erwogen, wobei der Zwei-Spieler-Modus wohl nur durch einen Split-Screen realisierbar wäre.

Capcom Arcade Classics

Gerüchten zufolge plant Capcom eine **Oldie-Compilation** im Stile von Namcos Museum-Serie. Die Sammlung soll bis zu zehn Titel mittleren und älteren Jahr-

gangs beinhalten. Mögliche Kandidaten sind unter anderem die Shoot 'em Up-Klassiker **1942** und **1943** sowie **Sidearms**, **Black Dragon**, **Son-Son** und **Strider**.

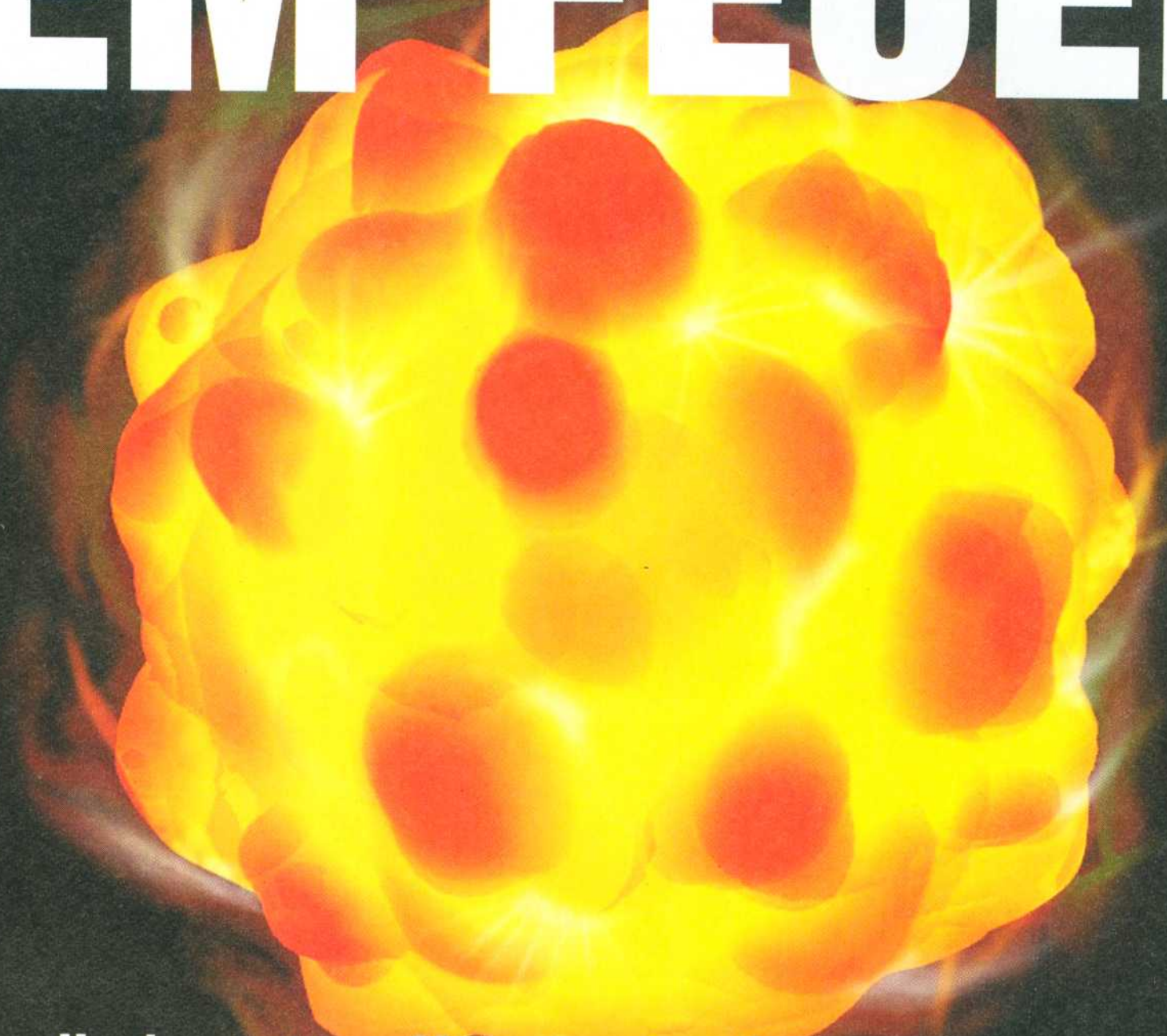
Zero Pilot

Hightech-Kampffjets und lasergesteuerte Raketen erwarten Euch zwar nicht in Sonys jüngstem **3D-Shooter**, dafür aber ein Haufen wahrer Teufelskerle, die sich in ihren fliegenden Kisten nervenaufreibende Luftgefechte und heiße Dogfights liefern. Ihr schlüpft in die Rolle eines

jungen Kadetten, der frisch von der Pilotenschule und noch etwas grün hinter den Ohren einer Elite-Einheit zugewiesen wird. Seite an Seite mit den besten Fliegerassen des Landes gilt es in **19 verschiedenen Missionen** zu beweisen, daß auch er das Zeug zu einem **Top Gun-Piloten** hat. Dafür stehen ihm gut zwei Dutzend **historischer Jagdflugzeuge** zur Wahl, die ihren realen Vorbildern bis ins Detail nachgebildet wurden. Eine besondere Würze erhält das Spiel durch die **verschiedenen Charaktere** der Fliegerstaffel. Vor allem Rivalitäten zwischen Veteranen und jüngeren Piloten sorgen dafür, daß sich nicht nur über den Wolken, sondern auch am Boden dramatische Szenen abspielen.



SPIEL MIT DEM FEUER!



Ein bißchen Hockey, etwas Motorsport und eine Prise totaler Wahnsinn.



Ballblazer Champions katapultiert Sie in eine atemberaubende Zukunft, in der Ihr ganzer Einsatz gefordert ist. Die Konkurrenz erscheint übermächtig. Also, springen Sie in Ihr Rotofoil, schnappen Sie sich den Plasmaball und befördern Sie ihn in das gegnerische Tor. So EINFACH kann Siegen sein!

Noch nie war Sport schöner!

**BALL
BLAZER**
CHAMPIONS

COMING SOON!



Captain Blasto kommt endlich

Bereits letzten Juni als neues Jump & Run-Wunder angekündigt, wurde es lange Zeit still um Sonys 3D-Hopser **Blasto**. Grund: Man war intern nicht zufrieden mit der bisherigen Qualität und ließ das Spiel noch einmal komplett überarbeiten. Die Mühe hat sich offensichtlich gelohnt. Während die erste Version, lediglich



mit einfachen Farbverläufen auskam (Gouraud Shading), wurden jetzt verstärkt **Texturen** eingesetzt. Am Spielprinzip hat sich

indessen wenig verändert. Der Held Captain Blasto muß sich seinen Weg durch abstrakte und ziemlich verschachtelte Levels bahnen. Um sich vor der Alienbrut zu schützen, steht ihm ein **Phaser** zur Seite, der mit einem Laserstrahl semi-automatisch zielt und sich per Power Ups beispielsweise auch in einen Flammenwerfer ausbauen läßt. Der comicartige Hüpfspaß soll bereits im **März** in den USA erscheinen. Ein deutscher Erscheinungstermin steht noch nicht fest.

News-Ticker + News-Ticker + News-Ticker + News-Ticker +

Sony schlägt Nintendo: Im letzten Weihnachtsgeschäft konnte sich Sony in den USA gegen den Erzrivalen Nintendo behaupten. Laut Sony Computer Entertainment of America wurde die PlayStation im Vergleich zum N64 **1,4 : 1** verkauft. Alleine während der Weihnachtszeit **wechselten 700.000 PlayStations** den Besitzer. Seit ihrem USA-Debüt wurde die stolze Zahl **von 8,7 Millionen Konsolen** in Nordamerika verkauft (**Software 47,3 Millionen CD-ROMs**).

Westwood Studios (Command & Conquer) hat mit **Dune 2000** ein weiteres Echtzeit-Strategical angekündigt, das mit großer Wahrscheinlichkeit für die PlayStation umgesetzt wird.

Tomb Raider II war mit **379.441 Einheiten** das bestverkaufte PlayStation-Spiel des letzten **Weihnachtsgeschäftes** in den USA.

Noch ein paar Verkaufszahlen: Die **fünf bestverkauften PS-Spiele des Jahres 1997** in den Vereinigten Staaten sind: Final Fantasy VII, NFL Gameday '98, Madden NFL '98, Crash Bandicoot sowie NBA Live '98.

Der finanziell angeschlagene Softwarekonzern **Acclaim** konnte seinen **Umsatz** des ersten Geschäftsquartals '98 gegenüber dem Vorjahr **um 73% steigern** und ist damit wieder im profitablen Bereich.

Neue Konkurrenz für Soul Blade

Das Programmiererteam **Cynos** präsentierte bereits auf der letzten E3-Messe mit **Cardinal Syn** ein Prügelspiel der **grafischen Extraklasse**. Ein Rudel von grimmigen **Barbaren** kämpft mit riesigen **Hieb- und Stichwaffen** um Leben und Tod. Das Conan-Ambiente wird durch faszinierende **3D-Hintergründe**, zum Beispiel eine düstere Grotte mit Fackellicht, untermauert, in de-

nen man sich frei bewegen kann. Ungewöhnlichere Features, wie **Power Ups** oder **Abschlußmoves** (Fatalities), sollen dem blutigen Schwertgeklirre die nötige Spieltiefe verleihen. Erste Probespieler berichten allerdings über einige spielerische Mängel (wenig Schlagtechniken), die es bis zum endgültigen Release dieses Jahres noch zu beheben gilt.



News-Ticker + News-Ticker + News-Ticker + News-Ticker +

US-Gran Turismo

Im Gegensatz zur Euro-Version wird das amerikanische Gran Turismo nur wenige Veränderungen bieten. Der Erscheinungstermin ist der 4. Mai.

Chart Attack USA

- ① (1) Tomb Raider II
- ② (3) Crash Bandicoot 2
- ③ (2) NBA Live '98
- ④ (4) Frogger
- ⑤ (5) NFL Gameday '98

Kriegsspiele

Basierend auf dem Film **War Games** werkelt **MGM Interactive** gerade an einem gleichnamigen **Echtzeit-Strategiespiel** im Stile von Command & Conquer, das jedoch mehr Actionelemente beinhalten soll. Die Handlung findet 20 Jahre nach dem Film statt. Erneut hat man als Hacker die Gelegenheit, Kriege zu simulieren. Als Spieler hat man die Möglichkeit, entweder die WOPR- oder die NORAD-

Seite zu vertreten. Ähnlich wie bei Command & Conquer dirigiert man in Echtzeit eine Armee von Soldaten und militärischen Fahrzeugen durch insgesamt **30 Missionen**, wobei man bei der grafischen Gestaltung Polygone verwendete. Per **Split-Screen** sind außerdem noch Gefechte gegen einen menschlichen Kontrahenten möglich. Das Echtzeit-Strategical, an dem auch der Regisseur **John Badham** mitgewirkt hat, erscheint frühestens diesen Frühling.

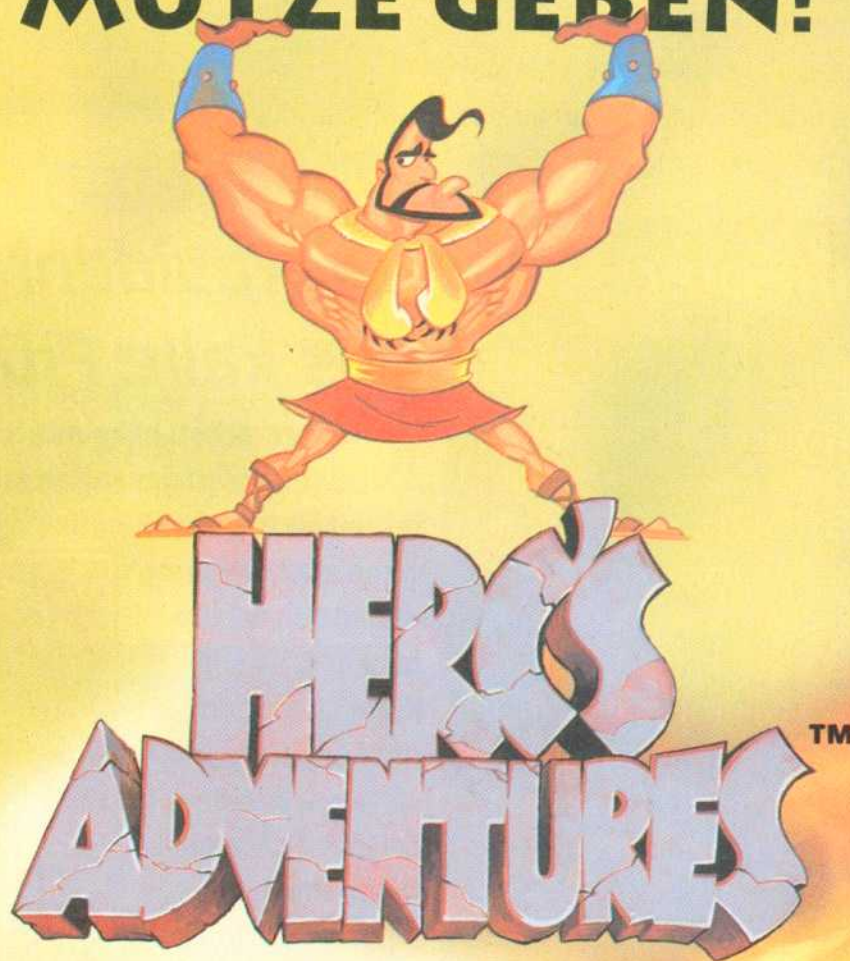
Resident Evil 2 bricht alle Rekorde!

Resident Evil 2, momentan das Topthema aller Videospieler rund um den Globus, schlug in den Vereinigten Staaten ein wie eine Bombe. Nachdem das Spiel noch vor dem Japan-Release am 21. Januar in den USA veröffentlicht wurde, konnten innerhalb nur eines Wochenendes (Freitag bis Sonntag) sage und schreibe **380.000 Einheiten** verkauft werden! Resident Evil 2 ist da-

mit das **schnellstverkaufte Videospiel aller Zeiten** und hängt sogar solche Hochkaräter wie Tomb Raider oder Final Fantasy VII locker ab - Respekt!



**HEY, WENN DIR DAS ZERLEGEN VON
ZYKLOPEN UND VIERKÖPFIGEN
HYDRAS NICHT GENUG IST, KANNST DU
IMMER NOCH HADES EINS AUF DIE
MÜTZE GEBEN!**



PlayStation und PlayStation sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten.



Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Proflsoft GmbH, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470
Schweiz: ABC SOFTWARE AG, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794
TM & © 1997 Lucas. All rights reserved.



Abe's Bus-Odyssee

GT Interactive, die Vertriebsfirma des intelligenten Hüpfabenteuers Abe's Oddysee, ließ sich einen genialen PR-Gag einfallen. Im Raum **Duisburg/Essen** fährt ab sofort ein Jahr lang ein Abe-Linenbus des Duisburger Nahverkehrsbetriebes. Durch eine spezielle Folie, die nur Blicke nach

außen zulässt, entstand ein **12,5 Meter x 2,5 Meter** großes Kunstwerk (die Bilddatei ist **1,2 Gigabyte** groß!), dem die stauenden Blicke sicher sind. Falls Ihr nicht in der Gegend wohnen solltet, diesen genialen Abe-Bus aber dennoch einmal live erleben wollt, dann solltet Ihr unbedingt die **CeBit Home**



in Hannover dieses Jahr besuchen. Dort fährt der schmucke

Bus die gestreßten Messebesucher von Halle zu Halle.

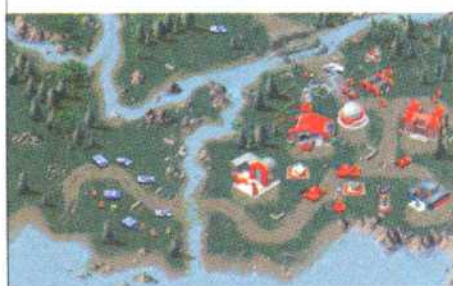
Video CD-Spaß auf Eurer Konsole

In Deutschland ist seit kurzem ein cooles Peripherie-Gerät erhältlich, mit dem Ihr dann auf Eurer PlayStation sämtliche Video-CDs ansehen könnt. Das **249,- DM** teure Gerät der Firma **Exony** wird einfach an die Rückseite der Konsole angesteckt. Nach einigen Tricks (Gebrauchsanweisung liegt bei) könnt Ihr in einer guten Qualität

Eure **Video-CD-Filme** ansehen. Per Screen-Menü und Joypad sind sogar **sämtliche Standardfunktionen**, wie Standbild, Slow Motion oder Vorspulen, möglich. Nähere Informationen erhaltet Ihr bei der deutschen Vertriebsfirma **ACME** unter der **Telefonnummer 0221/240 8800**.



Alarmstufe Rot: Der Gegenangriff läuft



Freut Euch, Ihr Hobby-Generäle: Virgin ruft zum Gegenangriff auf. Die **34 Missionen** - pro Seite, versteht sich -

die in der PC-Version als Zusatzdisk erhältlich sind, sollen für die PlayStation als eigenständiges Game herauskommen und den offiziellen Titel **Command & Conquer 2 Alarmstufe Rot: Gegenangriff** bekommen - damit niemand auf die dumme Idee kommt, es könnte sich um einen dritten Teil der C&C-Serie handeln. Die Engine wird komplett aus C&C2 übernommen und läuft **ohne** die eigentliche C&C2-CD, allerdings auch ohne die dort vorhandenen Levels. Dafür gibt es pro Campaign **fünf neue versteckte Missionen**. Laut Virgin wird dieses Sequel **ab Mai für ganze 79,95 DM** im Handel erhältlich sein.

Mit Resident Evil warm durch das kalte Frühjahr

Kleider machen bekanntlich Leute, und in der kalten Jahreszeit ist man froh, wenn man in warme Klamotten schlüpfen kann, um der Kälte zu trotzen. Zu unserem Mega-Preview von Resident Evil hat sich **Virgin**, der deutsche Publisher des Horror-Spektakels, dazu entschlossen, **zehn ultracoolen Bomberjacken** mit dem Resident Evil-Logo auf Brust und Rücken unters Volk zu bringen. Wer also immer noch friert oder einfach dieses besondere Klei-

dungsstück gewinnen möchte, der sollte uns folgende Frage beantworten: Wie heißen die vier Hauptpersonen bei **Resident Evil 2**, die Ihr steuern könnt? Schickt die richtige Antwort an: Redaktion PlayStation Games, Franz-Ludwig-Str. 9, 97072 Würzburg, Stichwort: Resident Evil 2. **Einsendeschluß** ist der 1. März 1998. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Mitarbeiter des Computec Verlags und Virgin dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen.



Chart Attack

Deutschland (Quelle Karstadt)



- ① (-) **Tomb Raider II**
Eidos
- ② (-) **Formel 1 '97**
Psygnosis
- ③ (2) **Final Fantasy VII**
Sony
- ④ (4) **Hercules**
Sony
- ⑤ (-) **Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot**
Virgin
- ⑥ (8) **Alien Trilogy (Platinum)**
Acclaim
- ⑦ (7) **Rayman (Platinum)**
UBI Soft/Konami
- ⑧ (-) **Resident Evil DC**
Virgin
- ⑨ (-) **International Track & Field (Platinum)**
Konami
- ⑩ (-) **Worms (Platinum)**
Laguna

News-Ticker + News-Ticker + News-Ticker + News-Ticker +

Sony unterstützt die Arbeit der **GVU** (Gesellschaft zur Verfolgung von Urheberrechten) in Hamburg und geht mit harten Bandagen gegen die zunehmende **Software-Piraterie** an.

Infogrames, bekannt für ihre Comic-Jump & Runs, sicherte sich bei **Warner Bros.** die **Looney**

Tunes-Lizenz und plant bis zum Herbst '99 eine ganze Reihe von Titeln rund um Bugs Bunny, Dufy Duck & Co.

Ab Juni wird Sonys Niedrigpreislabel **Platinum** um einen weiteren Hochkaräter reicher. **Tekken 2** soll ab jenem Monat für günstige **49,95 DM** erhältlich sein.

News-Ticker + News-Ticker + News-Ticker + News-Ticker +

Tekken 3 - früher als erwartet?

Tekken-Fans können vielleicht früher als erwartet in den Genuß des dritten Teils kommen. Grund der Vermutung: In Japan tauchte der Titel bereits jetzt auf den **Vorbestellisten** auf, was Rückschlüsse auf einen Release **Anfang März** in Japan führen läßt. Gerüchten zufolge plant Namco des weiteren einen gleichzeitigen Erscheinungstermin in den USA (eigentlicher Erscheinungstermin dort:

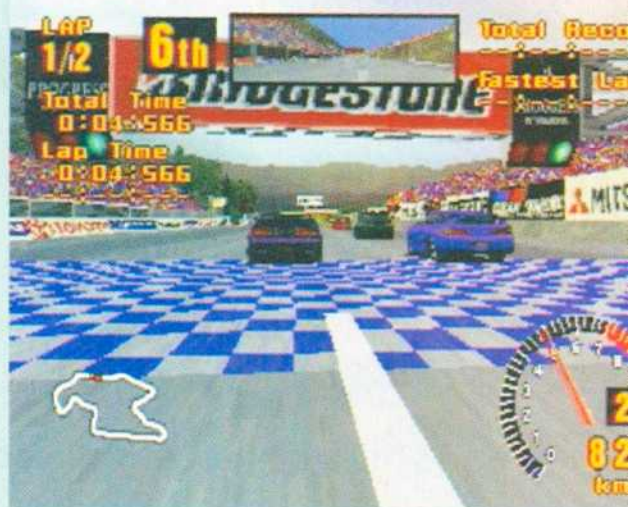
April), wo die Fangemeinde es bereits jetzt kaum erwarten kann. Die Chancen für einen früheren Europa-Termin von **Tekken 3** als Herbst '98 stehen somit recht gut. Wir halten Euch auf jeden Fall auf dem laufenden.



Super Turismo

Für alle Fans heißer Rennspiele haben wir eine gute und eine schlechte Nachricht. Die schlechte zuerst. Sonys Super-Racer Gran Turismo wird nicht vor **Mai** in Deutschland erhältlich sein (ursprünglich galt der 1. April als Releasedatum). Doch nun die sehr gute Nachricht: Spezial für europäische Breitengrade gibt es eine komplett überarbeitete Version, die es wahrlich in sich hat. Zunächst einmal wurde der Fuhrpark noch einmal stark erweitert. **250 bis 300 Wagen** (wahrscheinlich auch deutsche) stehen im Story-Modus nunmehr startbereit. Neu ist außerdem ein spezieller **Europa-Cup**. Auch die Technik wurde noch einmal generalüberholt. Das **Spieltempo** kann theoretisch bis zu **30% erhöht** werden. Bei diesem aberwitzigen Tempo wäre GT zwar nicht mehr 100%ig spielbar, dafür soll diese Rasananz aber eindrucksvoll die

Leistung der 3D-Engine demonstrieren. Kleinere Grafikfehler der japanischen Version, wie ge-



legentliche Slow Downs, wurden zudem komplett ausgemerzt. Noch beeindruckender soll der Soundtrack werden. Statt dem belanglosen Japano-Pop heizen Euch **Dancefloor Acts** wie **Prodigy**, **Orbital** oder **Chemical Brothers** mächtig ein. Sicherlich ein kluger Schachzug von Sony, denn durch diese Maßnahmen wird der ohnehin schon geniale Racer für den europäischen Geschmack noch attraktiver.

Saturn • Playstation • Gameverleih

Händleranfragen erwünscht

VIDEO & GAME

Tel. 030 42 43 95 00
Spätservice 030 421 37 67
Fax 030 425 48 62

An- & Verkauf

Coole Preise

Auszüge aus unserer Preisliste

Importspiele Hier!

Sony Playstation

Abe's Oddysee	Dt	85
Ace Combat 2	Dt	94
Analog Pad+Vibration	Dt	99
Baphomets Fluch 2	Dt	94
Bleifuß 2	Dt	89
Bloody Roar	Dt	79
Bushido Blade*	Dt	99
Castlevania	Dt	94
Crash Bandicoot 2*	Dt	94
Cool Boarders 2*	Dt	99
Croc	Dt	89
C&C2: Alarmstufe Rot	Dt	109
Dynasty Warriors	Dt	94
Exhumed	Dt	89
FIFA '98	Dt	89
Final Fantasy VII*	Dt	109
Fighting Force	Dt	99

G-Police*	Dt	109
Gran Turismo	JP	149
Hercules*	Dt	94
MDK	Dt	89
Nagano Winter-Olympiade '98	Dt	95
NBA live '98	Dt	89
NBA Pro '98	Dt	99
Need for Speed 2	Dt	89
NHL '98	Dt	89
NHL Breakaway	Dt	79
Nuclear Strike	Dt	89
Porsche Challenge*	Dt	89
Pandemonium 2	Dt	79
Rage Racer*	Dt	89
Resident E. Directors Cut	Dt	79
Resident Evil 2	US	139
Spiceworld	Dt	49
Streetfighter Collection	Dt	85
Streetfighter EX plus	Dt	89

Suikoden	Dt	94
Syndicate Wars	Dt	89
Superstar Soccer Pro	Dt	99
Tekken 3	JP auf Anfr.	
Test Drive 4	Dt	89
Time Crisis + Gun	Dt	159
Tomb Raider 2	Dt	95
Transport Tycoon	Dt	89
V-Rally	Dt	79
Vandal Hearts	Dt	89
Virtual Pool	Dt	79
VR-Baseball '99	Dt	94
Vs.	Dt	94
Warcraft 2	Dt	89
Z*	Dt	95
SONY-PSX+Tasche	Dt	299
Lenkrad für 3 Systeme		139
Memory Card's ab		29
RGB-Kabel		29

Importspielprobleme?

ADAPTER
N64 39,-

Sony-Umbau zum Multitigerät
in 24 h nur 49.90

Umbauchip
PSX 19.90

Nintendo 64

Konsole+Spiel	Dt	369
Antennenkabel	Dt	39
Blast Corps	Dt	119
Chameleon Twist	Dt	129
Diddy Kong Racing	Dt	89
Extreme G	Dt	119
F 1 Pole Position	Dt	119
FIFA '98	Dt	119
Golden Eye	Dt	139

Mario Kart	Dt	89
Multi Racing Championship	Dt	129
NBA Hang Time	Dt	119
Starfox 64	Dt	129
Wayne Gretzky 3D Hockey '98	US	129
Waverace	Dt	99
Wild Choppers	JP	149

Bomberman 64 JP
→ Incl. Adapter 100.- ←

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 12.00 Uhr - 20.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesendet (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 20 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache. Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Danziger Str.124. US - Import • GV - gebraucht • Dt - Deutsch
Ladenpreise können abweichen! *Versandkostenfreier Versand Alle Deutschen Titel auch als ungebremste NTSC-Version lieferbar!!!

→ Unsere Multimedia Shops in Berlin ←

SPANDAU
Seegefelder Str.75
nahe Rathaus

Verkauf & Verleih

MARZAHN 2 x
Marzahner Promenade 47
Wittenberger Str. 76-80

Verkauf & Verleih

PRENZ' L BERG 2 x
Danziger Straße 124
Hans-Otto-Str. 28

Alles Käse oder was?

Star Wars - Masters of Teräs Käsi

Daß die **berühmteste Science Fiction-Serie** aller Zeiten sich auch im Videospielsektor erfolgreich schlägt, wissen wir ja schon seit den glorreichen **Atari VCS 2600-Tagen**. Doch daß die intergalaktischen Helden nun auch im **Beat 'em Up-Genre** mitmischen, das stellt sicherlich eine absolute **Überraschung** dar. Lest auf den folgenden drei Seiten, wie sich Luke, Han & Co buchstäblich schlagen



Um gegen den Lichtschwertmeister **Darth Vader** bestehen zu können, solltet Ihr die meiste Zeit in der Hocke bleiben und auf seine Beine zielen



Wenn Ihr während der Auswahl des Charakters die Select-Taste gedrückt haltet, aktiviert Ihr den **Big Head-Modus**, der immer für einen Lacher gut ist

Nur die wenigsten Leser unter Euch werden sich noch an die ersten Star Wars-„Telespiele“ auf dem Atari VCS 2600 erinnern, wo Ihr unter anderem bei The Empire Strikes Back 1982 mit einem Raumgleiter die imperialen AT ATs (in schönster Blockgrafikpracht) zerstört. Seit diesen vorsintflutlichen Videospieltagen feierte die Trilogie vor allem auf dem PC grandiose Verkaufserfolge. Masters of Teräs Käsi (wie Lucas Arts auf diesen Namen gekommen ist, ist mir völlig schleierhaft) ist dennoch kein gewöhnliches Star Wars-Spiel. Erstmals wird nicht im Welt- raum geballert oder in gerad- liniger Jump & Run-Manier ge- hopst, sondern ausschließlich

gekloppt, was die Gliedmaßen hergeben. Nun mag zwar die Vorstellung befremdlich sein, daß Han Solo seiner geliebten Prinzessin Leia mit seiner Bla- ster Pistole einen unschönen Brandfleck in die teure Robe brennt. Wenn man die Eckda- ten jedoch zusammenrechnet, ergibt sich die logische Konse- quenz für ein Krieg-der-Sterne- Prügelspiel: viele Charaktere,

unterschiedliche Waffen, tolle Szenarios sowie natürlich das unvergleichliche Star Wars- Ambiente. Eigens für dieses kosmische (komische?) Prü-

**„Geheime Charak-
tere - für fleißige Zocker
gibt es eine Menge
zu entdecken“**



Das Intro: Nachdem wie bei den Filmen der Schriftzug in dem Weltraum verschwindet, werden sämtliche Charaktere im Schnelldurchlauf vorge- stellt



Das Kämpferfeld



Arden Lyn

Das einzig neue Gesicht im Kämpferfeld hat ihre Laserwaffe gleich im Arm integriert. Sie ist recht schnell und verfügt über sehr wirkungsvolle Special Moves in Form von Schußsalven.

Luke Skywalker

Der Möchtegern-Jedi hat durch sein Laserschwert eine große Reichweite. Der Nachteil ist jedoch, daß sämtliche Special Moves die Waffe in der Hand voraussetzen.

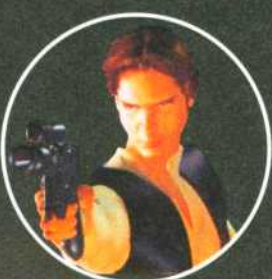


Leia Organa

Die Prinzessin ist zwar sehr agil, wie der blitzartige Flip Kick beweist, dafür steckt sie aber Treffer nicht so locker weg, wie die männlichen Kollegen es tun.

Han Solo

Der ehemalige Schmuggler kann seine Gegner zwar aus der Distanz heraus mit Schüssen attackieren (insofern Ihr das komplizierte Timing beherrscht), doch dafür läßt seine Schlagreichweite arg zu wünschen übrig.



Chewbacca

Der Wookie ist vielleicht der stärkste Charakter im Feld: sehr stark, aber nicht zu langsam, eine enorme Reichweite und zudem sehr starke Special Moves auch über weite Distanzen.

Boba Fett

Der Kopfgeldjäger teilt dasselbe Manko wie Solo: wirkungsvolle Schüsse, aber wenig Reichweite bei den Schlägen. Dafür kann er aber per Raketenrucksack kurzzeitig durch die Lüfte schweben.



Hoar

Der Sandmensch ist einer der wenigen Charaktere, die auch mit Gegnern, die ständig knien, spielend fertig werden. Seine Stärke sind seine komplizierten Mega-Combos.

Thok

Das grüne Warzenschwein mag zwar äußerst stark sein, die enorme Trägheit macht ihn dafür zu einem schwer erlernbaren Charakter, zumal die Reichweite nicht sonderlich gut ist.



Der niedergestreckte Kontrahent röchelt noch, und schon nimmt der Überlegene die strahlende Siegerpose ein



Wenn Han Solo seinen **Power Balken** voll aufgeladen hat, kann er per Special Move eine ganze Salve von Schüssen auf den Widersacher loslassen



Wenn Ihr die L1-Taste während der Charakterauswahl gedrückt haltet, erhält jeder Kämpfer ein anderes Outfit

„Authentisch: Für die Star Wars-Klopperei wurden die original Soundeffekte und Film-Schauplätze gewählt“

„Audienz“ bei **Darth Vader** zu erhalten, der logischerweise den finalen Bösewicht mimt. Gekloppt wird im Prinzip nach dem bewährten Street Fighter II-Verfahren. Die vier Grundtasten kümmern sich um die Schlag- bzw. Trittaktionen, einmal differenziert bezüglich der Härte und Schnelligkeit. Mit den L1- und R1-Tasten tretet Ihr des weiteren die Flucht in die dritte Dimension an, was oft-



Kleine CG-Abspanne belohnen das Durchspielen des Arcade-Modus, wenn Ihr zumindest den normalen Schwierigkeitsgrad gewählt habt

Die geheimen Charaktere



Sturmtruppe-Soldat:

Den Soldaten der dunklen Macht erhaltet Ihr, wenn Ihr mit Han Solo den Arcade-Modus durchspielt, wobei Ihr aber an den Grundeinstellungen nichts verändern dürft.

Mara Jacke:

Die geheimnisvolle Frau ist ein weiterer Endgegner, der nur dann auftaucht, wenn Ihr mit Darth Vader den Arcade-Modus durchkloppt. Leider ist sie aber nicht anwählbar.



Darth Vader:

Der Bösewicht schlechthin gesellt sich nur dann zu Euch, wenn Ihr mit Luke Skywalker den Arcade-Modus siegreich beendet (keine Option verstellen!).



Es gibt noch weitere Geheimnisse, beispielsweise ein neues Outfit für Leia durch erfolgreiches Durchkloppen des Arcade-Turniers oder einen weiteren versteckten Charakter namens Jodo Kast, wenn Ihr den Survival-Modus meistert. Doch diese beiden Features präsentieren wir Euch nicht mit einem Bild - ein paar Überraschungen sollen schließlich noch übrig bleiben.

mals sehr hilfreich sein kann, denn jeder Mitstreiter hat gleich seine Lieblingswaffe für das Gefecht mitgebracht, die Ihr per R2 zieht. Wenn Ihr das Zusammenspiel aus Attacke und Ausweichen perfektioniert, könnt Ihr beispielsweise

geschickt Boba Fetts Schußsalven aus seinem Blaster Rifle ausweichen. Abgerundet wird das Prügelfest durch eine Reihe von Special Moves und wenigen Combos. Der spielerische Gag bei MOTK ist dabei, daß die Spezialattacken unter-



Jeder Stage spielt sich an bekannten Star Wars Locations ab. Auf dem Ewok-Planeten stampft beispielsweise geradezu majestätisch ein mächtiger AT AT durch das Bild

teilt wurden in „Moves“ und „Weapon Moves“, sprich Attacken mit oder ohne Waffen. Grundsätzlich habt Ihr mit gezogener Waffe stets einen Vorteil auf Distanz, während im Infight die bloßen Hände nützlicher sind, insbesondere wenn Ihr zum Wurf ansetzen möchtet. Darüber hinaus integrierten die Designer einen in mehreren Stufen aufladbaren **Power Balken** in die Knochen-

„Kein Konkurrent für Tekken: Das Gameplay weist einige Fehler auf“

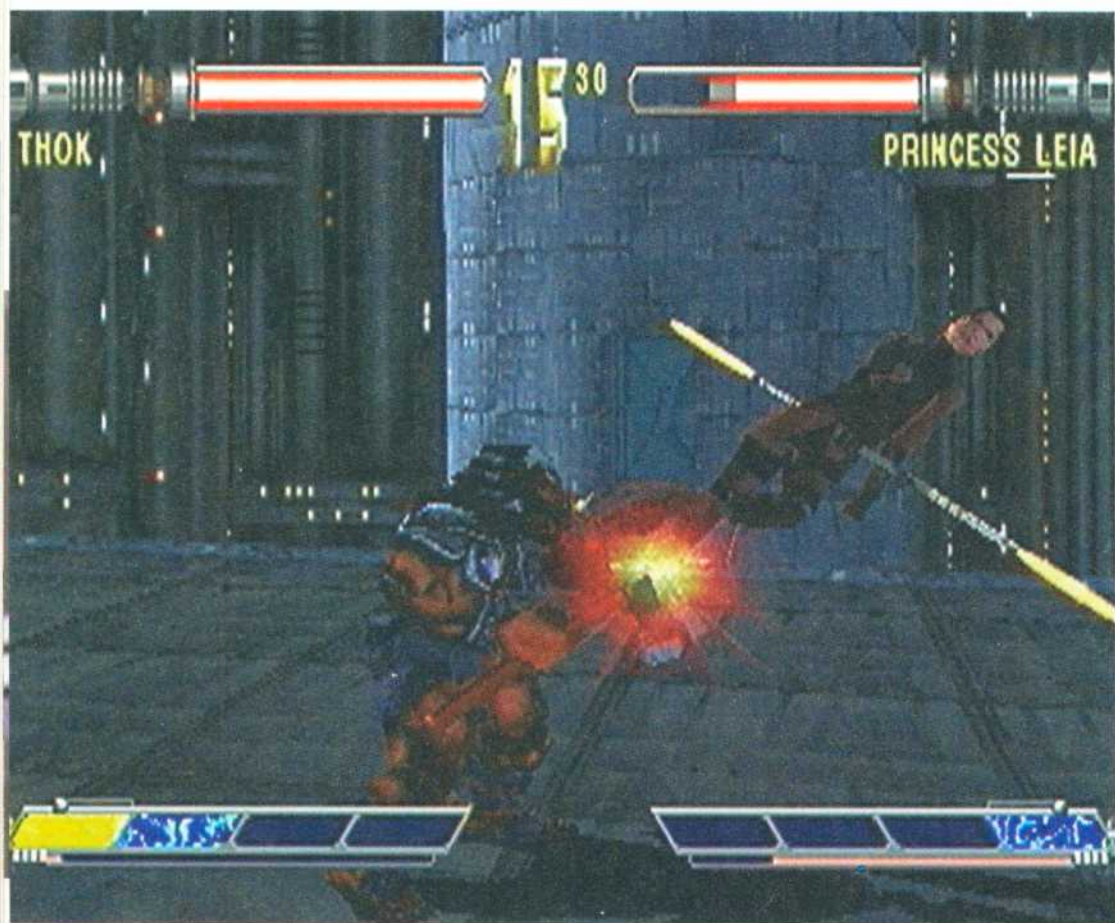
brecherei. Diese Extraenergien benötigen eine Reihe von besonders fulminanten Special Moves bis hin zum ultimativen Super Move, der gleich die gesamte Energie des Balkens benötigt („Super Gold Power Bar“). Abgerundet wird das ungewöhnliche Star Wars-Game durch versteckte Charaktere sowie zahlreiche Gags, wie dem **Big Head-Modus**. (Ulf S.)

Lucas Arts hat nicht die Beat 'em Up-Erfahrungen wie Namco



Positiv: Das größte Plus ist natürlich das authentische Star Wars-Feeling. Wenn der Schriftzug zu Beginn in dem Weltraum verschwindet und dazu die Titelmusik erklingt oder das tiefe Atmen von Darth Vader durch die Boxen jagt, wird es so manchem Krieger der Sterne-Fan warm um's Herz. Ebenfalls gelungen sind die Grafik mit tollen Transparenz-Effekten, wenn Luke zum Beispiel sein Lichtschwert schwingt, sowie die stimmungsvollen Hintergrundlayouts mit bekannten Star Wars-Filmszenarien. Die vielen versteckten Charaktere und Secrets stellen darüber hinaus einen großen Anreiz dar, sich des öfteren mit Darth Vader zu messen.

Negativ: Man merkt dem Produkt an, daß Lucas Arts keine Beat 'em Up-Profis sind, denn das Gameplay weist einige augenfällige Schwächen auf. Das Timing bei einigen komplizierten Special Moves ist recht mißlungen und die Kollisionsabfrage mitunter nicht sonderlich logisch. Ärgerlich ist vor allem, daß Eure Kämpfer sich des öfteren nicht in die Richtung des Gegners knien (durch einen Sprung korrigiert Ihr diesen Fehler schnell). Etwas meckern kann man auch über die Bewegungsabläufe (kein Motion Capture-Verfahren), die streckenweise etwas steif wirken. Unter dem Strich ist das Gameplay nur zufriedenstellend.



Keine Gnade: Wenn der fette Thok seine Axt sprechen läßt, gehen auch blaublütige Kämpfer wie Leia schnell in die Knie

Action ●●
Strategie ●●●
Abenteuer ●●●
Geschick ●●
Simulation ●●●

ERSCHEINUNGSTERMIN
Mitte März

GRAFIK SOUND/FX
gut gut

SPIELSPASS

78%

TEST Star Wars - Masters of...

Entwickler/Vertrieb: Lucas Arts/Virgin
Schwierigkeitsgrad: mittel (hängt vom Kämpfer ab)
Levels: 12 Kämpfer (11 anwählbare)
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ab 16
Testmuster: Eigenimport
Features: keine



JOYSOFT POINT
MULTI MEDIA FACTORY
26122 Oldenburg
Straußlinie 18
0441/1 77 68

Joy
DIE WELT

Joysoft

DIE WELT DER COMPUTERSPIELE



Steuere Ihr Spielzeug
mit der JoyStick

2 DM

JA, ICH...

Zahlung per Kreditkarte:
Wir akzeptieren Euro- und
Visa-Card. Bitte geben Sie
bei Ihrer Bestellung an,
welche Karte Sie benutzen,
außerdem benötigen wir Ihre
Kartennummer und das
Gültigkeitsdatum, sowie Ihre
Telefonnummer für evtl.
Rückfragen. Bei schriftlichen
Bestellungen vergessen Sie
bitte nicht Ihre Unterschrift.

NAME: _____
STR.: _____
ORI: _____
TEL.: _____

Anzahl der Titel: _____

TITEL

JA, ICH WILL
DEN NEUESTEN
JOYSOFT KATALOG

Verrücktes Affentheater mit Knetmännchen

Skull Monkeys

Im Zeitalter **photorealistischer Grafik** und aufwendig gerenderter Videospielfiguren setzt das Softwarehaus **Neverhood** ein eher unkonventionelles Material als Basis ihres Games ein: **Knete**

Und in der Tat: Nahezu alles, was man bei Skull Monkeys auf dem Bildschirm sieht, wurde zunächst aus Knete gefertigt, um dann digitalisiert und als 2D-Grafik im Spiel verwendet zu werden. Und in genau dieser Optik präsentiert sich auch das Intro, welches Euch schon voll und ganz darauf einstimmt, daß Skull Monkeys das „etwas andere Videospiel“ ist. Schauplatz des Ganzen ist der Planet Idznak, auf den der böse **Clogg Monkey** abstürzt, nur um dort sämtliche Bewohner, die Skull Monkeys nämlich, zu versklaven. Mit deren Hilfe will er die sogenannte „Evil Engine Nr. 9“ bauen und dann den Nachbarplaneten Neverhood zerstören. Ein aufständischer Skull Monkey schafft es jedoch, seinen Kumpel Clayman von Neverhood nach Idznak zu bringen, um dem Treiben ein Ende zu setzen. Nachdem

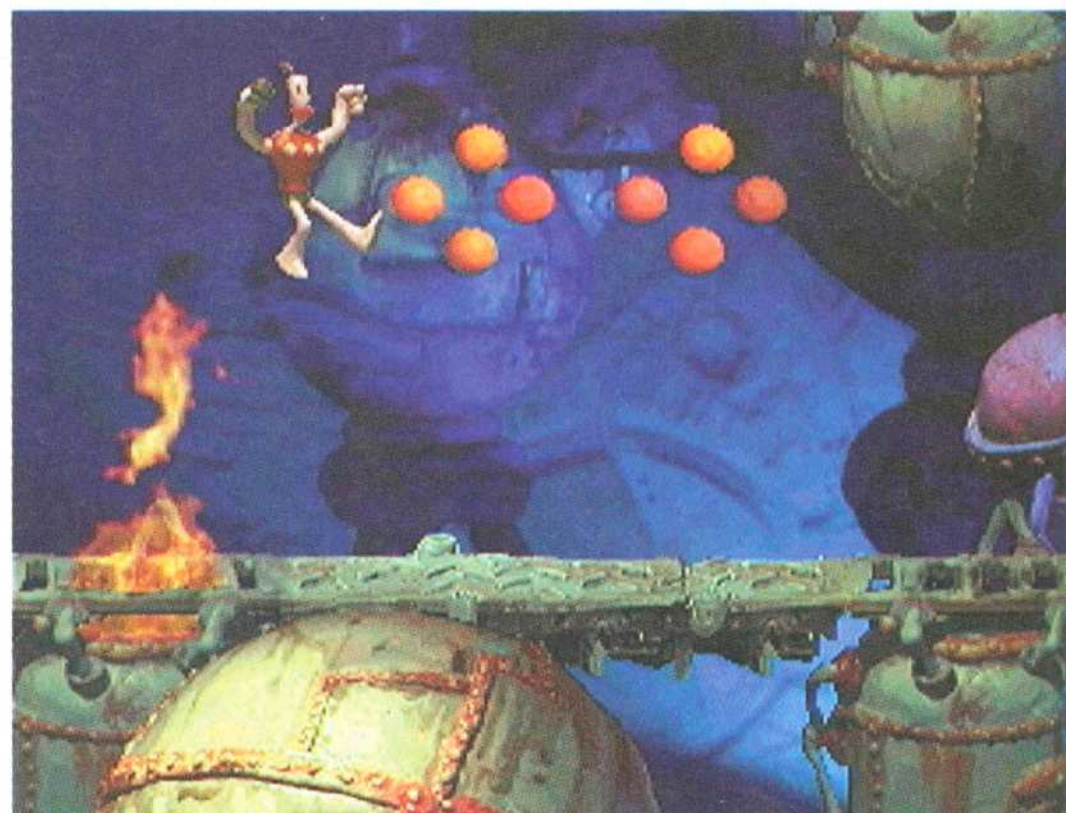
Clayman auf Idznak eingetroffen ist, übernimmt Ihr dessen Rolle und startet in einer von 17 Welten, die jeweils etwa drei bis fünf Levels enthalten. In traditioneller Jump & Run-Manier hüpfst Clayman von Plattform zu Plattform, killt Gegner und **Levelbosse** und sammelt Goodies. Hauptsächlich stellen sich dem Helden dabei die garstigen Skull Monkeys entgegen, die jedoch mit einem beherzten Hüpfen beseitigt werden können. Eure Hauptbeschäftigung besteht aber im Einsammeln von Knetkugeln, von denen 100 eingesackte Exemplare ein Extraleben bedeuten. Des weiteren gibt es noch ein paar Extrawaffen, die äußerst sparsam und taktisch klug eingesetzt werden sollten, damit Ihr auch



Bis auf die schönen Wasserfälle im Hintergrund besteht bei Skull Monkeys alles aus Knete



Der schurkische **Clogg Monkey** läßt sich von den willfährigen Bewohnern Idznaks verehren



Das Level „Hartgekocht“ trägt seinen Namen zu Recht, denn hier muß unser Held durch ein flammendes Inferno

schwierigere Passagen heil übersteht. Beispielsweise kann Clayman grüne Geschos-

se sammeln, die auf besonders schwer zugängliche Feinde abgefeuert werden können. Auch Smartbombs gehören zu Claymans Repertoire, sie sind jedoch äußerst rar und infolgedessen sehr wertvoll. Habt Ihr allen Gefahren getrotzt und eine Welt abgeschlossen, so dürft Ihr ein Paßwort notieren. Eine Speicher-Option für die Memory Card wurde leider nicht eingebaut. (Uwe K.)

Einer der ersten **Levelbosse**: Der grimmig aussehende Endgegner des Monkey Tempels ist mit einigen Sprungattacken recht leicht zu besiegen



Traditionelles Jump & Run mit Pfiff

Positiv: Vom ersten Augenblick an begeistert Skull Monkeys mit seiner schrägen Aufmachung. Sowohl die kultige Knetoptik wie auch der absolut geniale Sound, der das Prädikat „künstlerisch wertvoll“ verdient, heben sich auf bemerkenswerte Weise von der allgemeinen Videospielszene ab.

Negativ: Obwohl Skull Monkeys vom Stil her völlig neue Wege beschreitet, ist das Gameplay an sich kaum innovativ und orientiert sich stark an Games wie Donkey Kong Country oder ähnlichem. Fällt diese Kritik in den Bereich „Ansichtssache“, so erweist sich das umständliche Paßwortsystem schon als störender. Den Spielstand auf Memory Card zu speichern, ist heutzutage wohl kaum zu viel verlangt.



Der verfressene Clayman findet in einer Zwischensequenz eine Büchse Bohnen, die ihm sogar das Leben rettet

Action ...
Strategie ...
Abenteuer ...
Geschick ...
Simulation ...

ERSCHEINUNGSTERMIN
erhältlich

GRAFIK SOUND/FX
sehr gut super

SPIELSPASS

83%

TEST Skull Monkeys

Entwickler/Vertrieb: **Neverhood/Electronic Arts**
Schwierigkeitsgrad: **mittel bis schwer**
Levels: **17+**
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: **dt./dt.**
Preis: **DM 99,-** USK-Freigabe: **ohne Einschränkung**
Testmuster: **Electronic Arts**
Features: **keine**



Die Sucht der Spiele

Caesars Palace

Was wäre das Leben ohne **Spielhölle**: Caesars Palace bietet gleich fünf Ideen, sein Geld zu verzocken

Weshalb noch zum Croupier laufen? Das hatten sich wohl die Programmierer von Interplay

gedacht und machten sich daran, die Spiele Roulette, Baccarat, Craps, Slots und Blackjack zu implementieren. Ihr holt



Blackjack ist hierzulande eher als 17 und 4 bekannt. Ihr müßt dabei möglichst nahe an 21 Punkte herankommen, ohne diese Grenze zu überschreiten

Euch beim virtuellen Kassierer tausend Dollar und betretet einen der fünf Spielräume. Baccarat ist ein einfaches Spiel mit hohen Einsätzen, bei dem zwei Paar Karten miteinander verglichen werden. Ihr müßt setzen, wer die höhere Punktzahl erreicht, ein Spieler oder die Bank. Bei Craps wird ähnlich wie bei Roulette nach komplizierten Regeln, die den Rahmen dieses Tests sprengen würden, auf die Augenzahl zweier Würfel gesetzt. Blackjack ist hierzulande eher als 17 und 4 bekannt, und Slots ist die englische Umschreibung für einen einarmigen Banditen. (Frank F.)

CP zeigt die Sinnlosigkeit der Spielhalle



Positiv: Bei aller Kritik muß man Caesars Palace eines lassen: Sämtliche Spiele sind ordentlich umgesetzt worden, und die CPU-Mitspieler reagieren im großen und ganzen zwar etwas undurchsichtig, aber durchaus brauchbar.

Negativ: Fassen wir des kurz: In dem Game herrscht gähnende Langeweile. Die Spielhallenatmosphäre wurde mehr oder minder erfolglos versucht nachzustellen. Die Spiele selbst reizen kaum, da auf Dauer der Nervenkitzel, den man vor Ort hat, fehlt.

Action ***
Strategie ***
Abenteuer ***
Geschick ***
Simulation **

TEST Caesars Palace

Entwickler/Vertrieb: Beam/Interplay

Schwierigkeitsgrad: mittel

Levels: entfällt

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./keine

Preis: DM 89,- USK-Freigabe: ab 3

Testmuster: Interplay

Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN

erhältlich

GRAFIK SOUND/FX

durchschnitt durchschnit

SPIELSPASS

51%



Tel. 09674-1279 Fax -1294
hotline news -8405

Okay Soft
Am Graben 2 92557 Weiding

eMail: Okaysoft@T-Online.de
HTTP://WWW.OKAYSOFT.DE

PSX Games

Abe's Odyssey	DV 78,90	Dynasty Warriors	DA 85,90
Ace Combat 2	DA 82,90	Everybody's Golf [4-98]	75,90
Actua Golf 2	DA 83,90	Excalibur	89,90
Actua Soccer 2	DV 85,90	Exhumed	DA 77,90
Actua Tennis [3-98]	DA 84,90	Explosive Racing	DA 84,90
Adidas Power Soccer 2	DV 82,90	Fifa 98 - WM Quali.	DV 79,90
Air Race	DA 89,90	Fighting Forces	DV 89,90
Alone in the Dark 2	DA 82,90	Final Fantasy VII	DV 96,90
Arcades Greatest Hits	69,90	Flottenmanöver [7-98]	DV 82,90
Ark of Time	DV 79,90	Fluid [E-3-98]	DA 75,90
Armoured Core [3-98]	DA 82,90	Formel 1 '97	DV 96,90
Arms Race [3-98]	DV 84,90	Forsaken *	DV 86,90
Auto Destruct	DV 82,90	Frogger	DV 82,90
Ayrton Senna Kart Duel 2	DV 78,90	G-Police	DV 96,90
Ball Blazer Champions	DV 84,90	Gex 3D *	DV 95,90
Baphomets Fluch 2	DV 82,90	Grand Theft Auto	DA 78,90
Batman & Robin [2-98]	DV 88,90	Heavens Gate	DA 81,90
Batman Forever: Coin Up	83,90	Hercules	DA 82,90
Bleifuss 2 [9-98]	DV 74,90	Herks Adventure	DA 84,90
Bloody Roar [1-98]	DA 82,90	Hexen	DA 89,90
Broken Helix	DA 89,90	Independence Day	DA 82,90
Bubble Bobble 2 [1-98]	DA 83,90	Int. Super Star Soc. Pro	DV 89,90
Bug Riders *	DA 75,90	Int. Super Star Soc. Del.	DV 82,90
Bushido Blade [2-98]	82,90	International Moto X	82,90
Bust a move 3 [2-98]	DA 65,90	Iron & Blood	DA 79,90
C+C 2 - Alarmstufe Rot	DV 94,90	Iron Man /XO-Manowar	DV 82,90
Caesars Palace [1-98]	82,90	Jersey Devil	DA 85,90
CART World Serie [2-98]	DA 75,90	Jet Moto 2 [4-98]	DA 75,90
Castlevania	DA 83,90	Jet Rider	DV 75,90
Colony Wars	DV 82,90	Jimmy Johnson Footb. *	DA 83,90
Command & Conquer	DV 89,90	John Madden NFL 98	DA 82,90
Constructor [4-98]	DV 87,90	Judge Dredd	DA 85,90
Contra - Legacy of War	DA 89,90	Legacy of Kain	DV 77,90
Cool Boarders 2 [2-98]	DA 82,90	Lifeforce Tenka	DV 89,90
Courier Crises	DA 78,90	Little Big Adventure	DV 82,90
Crash Bandicoot 2	DA 82,90	Lost Vikings 2	DA 78,90
Critical Depth	DA 73,90	Lucky Luke [5-98]	DV 85,90
Croc	DA 79,90	Mageslayer *	DA 79,90
Crypt Killer	DV 89,90	Magic the Gathering	DV 81,90
Darklight Conflict	DA 79,90	Manic Karts [?]	DA 75,90
Davis Cup Tennis	DA 82,90	Marvel Super Heroes	DA 81,90
Deathtrap Dungeon	DV 90,90	Mass Destruction	DA 78,90
Devil's Deception	DV 78,90	Maximum Force	DA 79,90
Diablo [2-98]	DV 82,90	MDK	DV 86,90
Discworld 2	DV 82,90	Mechwarrior 2	DV 85,90
Disruptor	DV 45,90	Medieval [3-98]	DA 82,90
Dodgem Arena [2-98]	DA 82,90	Megaman 8 [2-98]	DA 85,90

Lösungs-
hefte ab 9.90

PSX tOp 20

Fifa '98 WM Quali.	79,90
Tomb Raider 2	89,90
C&C Alarmstufe Rot	94,90
Resident Evil Dir. Cut	79,90
Final Fantasy VII	96,90
TOCA Touring Car Ch.	82,90
Crash Bandicoot 2	82,90
NBA 98	79,90
NHL '98	79,90
Baphomets Fluch 2	82,90
Grand Theft Auto	78,90
Formel 1 '97	96,90
Test Drive 4	79,90
G-Police	96,90
Abe's Odyssey	78,90
Croc	79,90
Pandemonium 2	84,90
Moto Racer	79,90
Hercules	82,90
V-Rally	84,90

Fifa '98 WM Quali.	72,90
Diablo Hellfire	35,90
Wing Commander 5	72,90
Monkey Island 3	82,90
Gold Games II	39,90
Age Empire	84,90
F1 Racing Simul.	71,90
Blade Runner	84,90
Tomb Raider 2	78,90
Grand Theft Auto	61,90

NINTENDO 64

Bomber Man 64	85,90	Maze The Dark Age	119,90
Diddy Kong Racing	85,90	Nagano Olympic '98*	128,90
Golden Eye	124,90	Yoshi's Story *	104,90

PSX hArDWare

Konsole & Controller	289,00
Playstation Bag	79,00
- incl. Memory Card & Controller	
Boot-Chip	19,90
Game Buster	78,00
HF-Adapter (neue Konsole)	33,90
Lenkräder:	
- MadCatz	135,00
- Gamester, +Pedale	128,90
- V3 Racing Wheel	128,90
Namco Arc.Comb.St.	99,90
NeGcon Joypad	79,90
Analog Controller	55,90
Mouse & Mousepad	52,90
Controller	43,90
Memory Cards	
- farbig 1 MB	29,00
- 15 Blöcke	38,90
- 120 Blöcke	49,00
- 360 Blöcke	67,00
- 720 Blöcke	89,00

NHL '98	99,90
NBA '98	99,90
FiFa '98	79,90

RESIDENT EVIL 2	DV 82,90
	JP 142,90
	US 129,90

PSX Games

Megaman Battle+Chase*	DA 85,90	Sign of the Sun [3-98]	DV 82,90
Micro Machines V3	DV 89,90	Skull Monkeys *	DV 83,90
Monopoly	DV 82,90	Soul Blade	89,90
Monster Truck	DA 82,90	Spice World [3-98]	45,90
Moto Racer	DV 79,90	Steel Reign [2-98]	DA 74,90
Motocross Feat.		Streetfighter Alpha 2	DV 82,90
Jeremy McGrath [5-98]	89,90	Super Pang Collection [2-98]	84,90
Motor Mash	DA 78,90	Syndicate Wars	DV 78,90
Myst	DA 82,90	Tennis Arena	DV 89,90
Nagano Winterolympics *	DV 92,90	Test Drive 4	DV 79,90
Namco Museum 4	DA 74,90	Tetris Plus	DA 75,90
Namco Museum 5 [2-98]	DA 74,90	The Note	DV 77,90
Nascar 98	DV 82,90	Theme Hospital [2-98]	DV 83,90
NBA '98	DV 79,90	Time Crisis incl. Lightgun	DA 133,90
NBA Live 97	DA 59,90	Tobal No. 1	DA 82,90
Need for Speed 2	DV 79,90	TOCA Touring Car Champ.	DV 82,90
NHL '98	DV 79,90	Tomb Raider	DV 82,90
NHL Breakaway '98	DA 81,90	Tomb Raider 2	DV 89,90
NHL Powerplay '98 *	DA 82,90	Top Gun - Fire at Will	85,90
Nightmare Creatures	DA 82,90	Toshinden 3	DA 82,90
Nuclear Strike	DV 79,90	Total Driving	DA 84,90
Overboard	DA 82,90	Total NBA '97	DA 74,90
Pandemonium 2	DV 84,90	Transport Tycoon	DA 77,90
Panzer General 2	DV 82,90	Twisted Metal World Tour	82,90
Parappa the Rappa	DA 74,90	V-Rally	DV 84,90
Pax Corpus [2-98]	DA 79,90	Vergessene Welt	DA 79,90
PGA Tour 98	DA 83,90	VMX Racing [2-98]	DA 83,90
Pitfall 3D *	DV 87,90	VR Baseball '99 [3-98]	DA 82,90
Player Manager	DV 83,90	Warcraft 2	DV 78,90
Point Blank [3-98]	DA 82,90	Wing Commander 4	DV 79,90
Populous - 3rd Coming*	DV 83,90	Wrecking Crew [3-98]	89,90
Powerboat Racing [3-98]	DV 88,90	X-Com: Terror from the Deep	82,90
Pro Pinball	DA 77,90	X-Men - Children	DA 79,90
Rage Racer	DA 89,90	of the Atom [2-98]	DA 74,90
Rally Cross	DA 74,90	Z	DA 74,90
Rampage World Tour	DA 73,90		
Rapid Racer	DA 82,90		
Rebel Assault 2	DV 89,90		
Resident Evil	DV 82,90		
Resident Evil 2 [4-98]	85,90		
Resident Evil Dir. Cut	DV 79,90		
Risiko	DV 82,90		
Riven: S. t. Myst *	DV 109,90		
Rock'n Roll Racing 2	DA 82,90		
Rosco Mc Queen	DA 82,90		
San Francisco Rush *	79,90		
Shadow Master	DA 82,90		

PLATINUM

Alien Trilogy Platinum	45,90
Crash Bandicoot [2-98]	DV 45,90
Destruction Derby 2 [2-98]	45,90
Porsche Challenge *	DA 45,90
Rayman	DA 45,90
Ridge Racer Revolution*	45,90
Tekken Platinum	45,90
Wipeout 2097 [3-98]	DA 45,90
Worms	DA 45,90

... und komplett im www:
http://www.Okaysoft.de

KOMPLETTLISTE KOSTENLOS!

Irrtümer vorbehalten. Annahmeverweigerungen DM 20,-. Retouren müssen freigemacht werden! Kein Ladengeschäft * Bei Drucklegung noch nicht lieferbar.

Stammkunden (nach der 3. Bestellung) werden gegen Rechnung beliefert. Versand erfolgt im Sicherheitskarton, auch bei Jewel Case.

Service seit 1989

Preissenkung geben wir sofort weiter, bei Preiserhöhung werden Sie informiert, Vorbestellungen ändern, bei uns kein Problem

Vorauszahlung o. Stammkunden 6,50
Nachnahme (+ 3,- Zkgeb.) 9,90
ab DM 250,- Lieferwert (Inland) 0,00
Auslandslieferungen ab 14,00



In der **Trainingsoption** begeben Sie sich mit lediglich einem Mitspieler auf ungestörte Korbjagd. Eine Gegenmannschaft hätte den Trainingseffekt noch erhöht



Konventionell: Das kurze **Intro** besteht zu weiten Teilen aus original NBA-Spielszenen

Schneller Durchbruch der langen Kerle

NBA Fastbreak '98

Visual Concepts, spätestens bekannt durch den **Actionknaller One**, besorgt die Realisierung einer weiteren **Basketball-Simulation**, die sich erstaunlich wacker schlägt

Neben Fußball gehört die Jagd auf Körbe zu der Sportart, die bislang mit den meisten Videospielumsetzungen bedacht wurde (zumindest in europäischen Breitengraden). Während Electronic Arts und auch Konami seit geraumer Zeit erfolgreich die NBA-Stars drippeln lassen, gehört Fastbreak '98 sicherlich nicht zu den renommiertesten Serien dieses Genres, was sich

aber mit der 98er Auflage schlagartig ändern könnte. Visual Concepts bewiesen schließlich bereits mit einer Basketballsimulation, dass sie ihr Handwerk verstehen. Zum Spiel: Nachdem der gierige CD-Schlund Eurer PlayStation den Silberling freudig empfangen hat (habe ich das nicht feierlich ausgedrückt?), folgt nach den zahlreichen Trademark-Einblendungen, durch

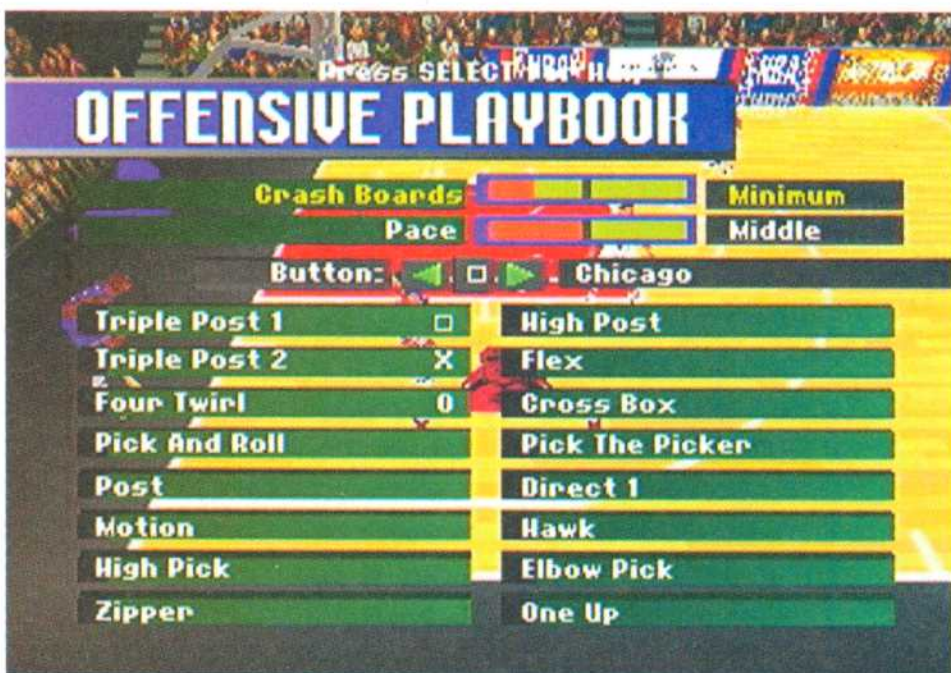
die Ihr die Aktualität der Simulation entnehmen (der NBA-Roster hat den Stand vom 17. Oktober '97), ein kurzes, aber schmuckes **Intro**, bestehend aus actionreichen FMV-Schnipseln und stilvollen CG-Grafiken. Der anschließende Empfang im Hauptmenü birgt für Kenner von Basketball-Simulationen keinerlei Überraschungen. Der NBAler hat die Wahl zwischen einem unkomplizier-

Korbwerferei mit hohem Simulationscharakter



Positiv: NBA Fastbreak '98 kann man getrost als rundum gelungen bezeichnen. Die unkomplizierte Steuerung erleichtert Anfängern den Einstieg, während Playbooks, das direkte Paß-System sowie situative Aktionen auch den Profis die nötige Spieltiefe bieten. Erfreulicherweise spielen die CPU-Teams auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad recht clever, und der Spielablauf bietet abwechslungsreiche Situationen.

Negativ: Die Simulation weist einige kleine, zum Teil unnötige Fehler auf, die sich leider summieren. Die Tastenbelegung ist recht unsinnig und kann nicht selber festgelegt werden. Die Freiwürfe sind viel zu schwierig ausgefallen, und die Grafik mit den sehr kantigen Polygon-Akteuren ist nur durchschnittlich.



Auch während des Spiels könnt Ihr auf Tastendruck eine Liste von **Spielstrategien** aufrufen und so blitzschnell die Marschroute Eures Teams verändern



Unentbehrlich: Sobald Ihr das direkte Paß-System aktiviert, wird jeder Mitspieler mit einem Icon gekennzeichnet. Mit der entsprechenden Taste wird der Akteur dann direkt angespielt, wodurch überraschende Aktionen möglich sind

ten Freundschaftsspiel, einer kompletten Saison oder dem direkten Einstieg in das Play Off. Bei den Optionen legt Ihr vor dem Tip Off das Regelwerk und die Wachsamkeit des Unparteiischen fest, während Ihr beim Player Management Eure eigenen Spieler kreiert oder Transfers durchführt. Einzig die **Trainingsoption** fällt gegenüber anderen Sims etwas aus der Rolle. Da wohl keinerlei Verständnisprobleme auftreten dürften, begibt man sich zum Logenplatz des virtuellen Courts. Vor Spielbeginn wäre es sicherlich ratsam,

zunächst die Aufstellung näher zu studieren, um sich die individuellen Stärken Eurer Schützlinge zu vergegenwärtigen sowie die **Spielstrategie** festzulegen. Danach dürft Ihr endlich loslegen und auf Körbe jagd gehen. Die Aktionstasten geben Euch dafür die spielerischen Möglichkeiten: Schnelle Paßkombinationen, kraftvolle Dunks sowie situationsabhängige Aktionen in der Offensive, während Ihr in der Abwehr durch beherzte Steals und gekonnte Blockabwehr versucht, die Maschen sauber zu halten. (Ulf S.)



Euer Team sollte nicht zu offensiv ausgelegt sein, sonst wird ein Fast-break schnell mit einem krachenden Dunk des Gegners bestraft



3-Punkte-Würfe solltet Ihr den Spezialisten überlassen, um damit erfolgreich zu sein



Bei Freiwürfen müßt Ihr zwei Ball-Icons im richtigen Augenblick abstoppen. Da das Tempo sehr hoch gewählt wurde, muß man allerdings ein Reaktionskünstler sein, um den Ball perfekt zu versenken

Action ●●●
Strategie ●●●
Abenteuer ●●●
Geschick ●●●
Simulation ●●●

ERSCHEINUNGSTERMIN

27. März

GRAFIK SOUND/FX

durchschnitt | durchschnitt

SPIELSPASS

86%

TEST NBA Fastbreak '98

Entwickler/Vertrieb: Visual Concepts/GT Interactive

Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel

Levels: NBA-Teams

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl

Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung

Testmuster: GT Interactive

Features: keine



Level 1...

.. Hardware .-*/- Zubehör

Konsole MULTINORM	369,85
Gamebuster Dataflash	79,85
Glove (Cyber-Handschuh)	179,85
Memory Card 1 Meg WL	29,85
Memory Card 24 Meg/360	69,85
Memory Card 32 Meg/480	94,85
Memory Card 48 Meg/720	94,85
Memory Card 8 Meg/120	69,85
Memory Card Farbig	44,85
Multiplayer Multi Tap Original	64,85
STAR TREK PHAZOR MadCatz	59,85
PREDATOR Logic3	49,85
ALPS Gamepad	79,85
Analog Joypad Original	59,85
Infra Rot Naki	99,85
Joypad Original	44,85
Joypad Verlängerung Logic3	24,85
Linkkabel Logic3	39,85
RF-Unit Inov. für (SAT,N64,PSX)	39,85
Kabel Scart-RGB Logic3	39,85
Top Gear Wheel für SAT,N64,PSX	139,85
V3 SV1118 Racing Wheel	139,85
Mouse	54,85

LADEN (200qm) - KEIN VERSAND

OBERHAUSEN

Havensteinstr. 46 - 48
46045 Oberhausen

Tel: 0208 - 20518-33/44

GAMERS POINT

..... Section PLAYSTATION

... Level 2 - Section PSX

.. Software I - ... Software II -

Air Race	99,85
Atari Arcade - Greatest Hits	74,85
Auto Destruct	89,85
Ayrton Senna Kart Duel 2	89,85
Baphomets Fluch 2	89,85
Batman & Robin	89,85
Beast (Bloody Roar)	89,85
Blasto	89,85
Bleifuss 2	79,85
Broken Helix	94,85
Bug Raiders	89,85
Clock Tower	89,85
Cool Boarder 2	99,85
Dead or Alive	109,85
Deathtrap Dungeon	94,85
Dodgern Arena	89,85
Dreams	89,85
Metal Gear Solid	109,85
Nagano Winter Olympics '98	89,85

- Preislisten für die Systeme gegen 3,- DM Rückporto -
- Bei jeder Bestellung, liegen die aktuellen Verkaufscharts bei -
- * = Preis stand bei Drucklegung noch nicht fest -
- ab 3 Spielen Portofrei -
- Fragt nach unseren aktuellsten Games -
- Bestellungen werden am selben Tag versandt -
- Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM -
- Umbauten, kein Problem -
- Unfreie Waresendungen werden nicht angenommen -
- Ladenpreise können abweichen -
- Druckfehler und Irrtümer vorbehalten -

Sie möchten auch einen
"GAMERS POINT" eröffnen?
Dann setzen Sie sich mit uns in Verbindung.
Ansprechpartner: Tropf, Oliver >>>>>

Namco Museum Vol.5	89,85
NBA Hangtime	89,85
NBA Live 98	89,85
Nightmare Creatures	89,85
Power Soccer 2	89,85
Rampage World Tour	89,85
Rascal	99,85
Return Fire 2	89,85
Risiko	89,85
Riven - The Sequel to Myst	89,85
Shadow Master	89,85
Soviet Strike CLASSIC	44,85
Spiral Saga	89,85
Steel Reign	84,85
The 5th Element	89,85
Theme Hospital	89,85
Ubik	89,85
Vs. (Versus)	89,85
X-Men: Children of the Atom	89,85
Youngblood	99,85
Z	84,85

Fragen Sie nach
unserem Bonus-System !

VERSANDZENTRALE - LADEN (300qm)

KARLSRUHE

Kriegsstr. 27 - 29
76133 Karlsruhe

Tel: 0721 - 93357-10/11

X-Men Children of the Atom

Ungewöhnlich: Probe Entertainment sicherte sich die **Capcom-Lizenz** für diesen nicht mehr ganz so taufrischen **Arcade-Klopfer**

Fast schon interessanter als die Spielbeschreibung ist in diesem Fall die Entstehungsgeschichte dieses Beat 'em Ups. Da gab es 1995 einmal ein weiteres Capcom Prügelspiel für die Spielhalle, in dem sich erstmals die X-

Nur etwas für eingefleischte Fans von 2D-Kloppe-reien

Positiv: Capcom weiß mittlerweile natürlich, wie man unterhaltsame Beat 'em Ups gestaltet. Die Spielbarkeit ist prinzipiell in Ordnung, die Charaktere witzig, und die Grafik bietet große Bitmap-Sprites. Wer auf 2D-Kloppe-reien steht, kommt an diesem Silberling wahrscheinlich nicht vorbei.

Negativ: Die enorme Spritegröße und vor allem die abgefahrenen Special Moves sorgen des öfteren für unübersichtliche Situationen. Man merkt der Knochenbrecherei zudem sein betagtes Alter an, denn die Technik entspricht nicht mehr dem neuesten Stand, und bezüglich der Innovation ist X-Men eine glatte Null-Nummer. Für Anfänger könnte der Schwierigkeitsgrad eine Spur zu hoch angesiedelt sein.

Men-Garde gegenseitig die Nase richtete. Gut ein halbes Jahr später erschien schließlich die Saturn-Version, die laut Vereinbarungen für eine größere Zeitspanne exklusiv war. Nachdem diese Zeitspanne verstrichen war, hatte Capcom nun aber kein Interesse mehr daran, noch eine PlayStation-Version nachzuschieben. Statt dessen hat sich rund zwei Jahre später Acclains Programmiererteam Probe die Lizenz gesichert. Et voila: X-Men Children of the Atom ist nun auch für PlayStation-Besitzer erhältlich. Wie bereits erwähnt, sitzen bei dieser Keilerei nicht Ken & Co, sondern nahezu alle bekannteren X-Men Superhelden kampfbereit in den Startlöchern. Mit von der Partie sind Wolverine, Psylocke, Cyclops, Storm, Silver Samurai, Omega Red sowie die mächtige Blechbüchse Sentinel. Großartige Auswirkungen auf

das Gameplay hat dieses andere Charakterfeld allerdings nicht. Nach wie vor kümmern sich insgesamt sechs Aktionstasten um die Schläge und Tritte unterschiedlicher Härte und Geschwindigkeit. Mit einem weiteren Button erhebt Ihr Euch per Supersprung meterhoch in die Lüfte, wobei Ihr auch über den Wolken die Prügelei fortsetzen könnt. Die zahlreichen Special Moves und Combos werden noch durch einen X-Move ergänzt, der allerdings nur im Zu-

sammenspiel mit dem voll aufgeladenen Extrabalken möglich ist. Wenn Ihr Euch in der Vorrunde gegen die Konkurrenz durchgesetzt habt, lauern noch zwei Endgegner auf Euch: der mächtige Fleischklops Jugernaut sowie der oberfiese Magneto, der ein paar üble Tricks auf Lager hat. Wenn Ihr Euch angesichts des harschen Schwierigkeitsgrades die Arbeit erleichtern wollt, könnt Ihr die Deckungsarbeit per **Auto-Guard** der CPU überlassen. (Ulf S.)



Durch die **Auto-Guard**-Funktion deckt sich Euer Charakter automatisch, allerdings nur dann, wenn Ihr nicht gerade selbst einen Angriffsversuch startet



Der Mega-Roboter Sentinel kann seine Gliedmaßen sehr weit ausfahren und ist damit sehr schwer auszumachen



Icemans Spezialattacken sind sehr überraschend. Besonders wirksam ist sein gigantischer Schneeball, der sich vom Himmel herab auf den Kontrahenten senkt

Action	••
Strategie	•••
Abenteuer	•••
Geschick	••
Simulation	•••
ERSCHEINUNGSTERMIN	
Ende März	
GRAFIK	SOUND/FX
durchschnitt	durchschnitt
SPIELSPASS	
76%	

TEST X-Men Children of the A.

Entwickler/Vertrieb: **Capcom & Probe/Acclaim**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel bis sehr schwer**
 Levels: **12 Kämpfer**
 Bildschirmtexen/Sprachausgabe: **engl./engl.**
 Preis: **DM 99,-** USK-Freigabe: **ab 16**
 Testmuster: **Acclaim**
 Features: **keine**



Playcom

Internet-eMail
info@playcom.de

TEL.: 089 - 5460 300

FAX.: 089 - 5460 919

Sony PSX



"Z"	dt	79.00
Ace Combat 2	dt	89.00
Ark of Time	dt	89.00
Ayrton Senna Kart 2	dt *	84.99
Baphomets Fluch 2	dt	89.00
Batman & Robin	dt *	89.99
Bloody Roar (Beast)	dt *	89.00
Breath of Fire 3	dt *	84.00
Broken Helix	dt	99.00
Bubble Bobble 2	dt *	84.00
Bug Riders	dt *	79.99
Burning Road	dt	69.99
Bushido Blade	dt *	89.00
Bust a Move 3	dt *	69.99
Caesar's Palace	dt	89.00
Cart Indy Car	dt *	79.99
Castlevania	dt	89.00
Clock Tower	dt	99.00
Colony Wars	dt	89.00
Command & Conquer 2	dt	99.99
Cool Boarders 2	dt	89.00
Courier Crisis	dt	79.00
Crash Bandicoot 2	dt	89.00
Croc - T.Legend o.G.	dt	89.00
Deathtrap Dungeon	dt *	99.00
Discworld 2	dt	89.00
Dreams	dt	89.00
Need for Speed 2	dt	89.00
Dungeon Keeper	dt *	89.00
Dynasty Warriors	dt	89.00
Ecstatica	dt	99.00
Excalibur	dt	89.00
F1 '97	dt	109.00
F1 '97 & Lenkrad	dt	199.99



Fifa Soccer 98 WM Q.	dt	89.00
Fighting Force	dt	99.00
Final Fantasy 7	dt	109.00
Formula Karts	dt	89.99
Frogger	dt	84.99
G-Police	dt	109.00
Gran Turismo	dt *	109.00
Grand Theft Auto	dt	79.00
Hercules	dt	89.00
Hugo 1	dt *	89.99
Int. Champ. Soccer	dt *	89.00
Int. Superstar S.Pro	dt	99.00
Isnogud	dt	89.00
Jersey Devil	dt	89.99
K-1 The Arena Fight.	dt	99.00
Kumite	dt	99.00
Lost W.Jurassic Pa.2	dt	89.00
Lucky Luke	dt *	89.00

Kostenlos!



3 Monate lang erhalten Sie unverbindlich das Playcom Magazin kostenlos frei Haus geliefert. Ein einfacher Anruf genügt und schon gehören sie zu den Empfängern dieses Insidermagazins. Was gibt es denn alles für mein Liebessystem? Ob Software oder Zubehör, hier ist alles drin für PC-CD-ROM, CD, Video, Mega Drive, Gameboy, N64, Saturn und PSX. Spieletests, Berichte und Lösungshilfen sind für das Playcom Magazin eine Selbstverständlichkeit.



Magic the Gathering	dt	84.99
Mass Destruction	dt	79.99
Maximum Force	dt	89.00
MDK	dt	84.99
Midnight Run	dt	99.00
Monopoly	dt	84.99
Moto Racer	dt	89.99
Nagano Olympic W.98	dt	109.00
Namco Museum Piece 5	dt	79.99
Nascar Racing 98	dt	89.00
NBA Hangtime	dt	99.00
NBA Live 98	dt	89.00
NBA Pro 98	dt	99.00
NHL Breakaway 98	dt	84.99
NHL Hockey 98	dt	89.00
NHL Open Ice	dt *	99.00



Nightmare Creatures	dt	89.00
Nuclear Strike	dt	89.00
Oddworld - Abe's Od.	dt	84.99

Pandemonium 2	dt	84.99
Panzergeneral 2	dt	89.00
Pax Corpus	dt *	89.00
Pitfall 3D	dt *	89.99
Populous The 3rd C.	dt *	89.00



Power Soccer 2	dt	89.00
Primal Rage	dt	69.00
Resident Evil 2	dt *	99.00
Resident Evil Direct	dt	89.00
Risiko	dt	84.99
Riven	dt *	114.00
Rock'n Roll Racing 2	dt	69.99
Shadow Master	dt	89.00
Skull Monkeys	dt	89.99
Soul Blade (Edge)	dt	99.00
Steel Reign	dt	84.00
Streetfighter Ex Pl.	dt	84.99
Test Drive 4	dt	89.99
Theme Hospital	dt *	89.00



Time Crisis & Gun	dt	139.00
Toca Touring Car Ch.	dt	94.00
Tomb Raider 1	dt	89.00
Tomb Raider 2	dt	99.00
Turok	dt *	89.00
Ubik	dt	89.00
V-Rally	dt	89.00
Viper	dt *	94.00
Vs.(Versus)	dt *	99.00
Warcraft 2	dt	89.00
Warhammer 2 Dark Om.	dt *	89.00

Bestellannahme: Mo-Fr. 8.00-20.00 Uhr
Samstag 9.00-16.00 Uhr

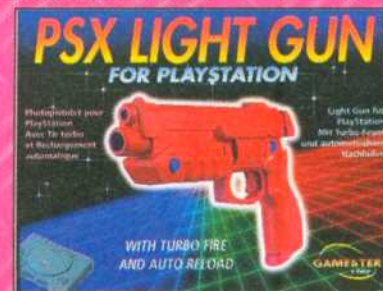
WCW World Wrestling	dt	99.00
X-Men:Children o.t.A	dt *	84.00
X2 Project	dt	79.99

Sonderangebote

Adidas Power Soc. 2	dt	49.00
Alien Trilogy	dt	49.00
Alien Trilogy	uk	49.00
Baphomets Fluch 1 Pl	dt	49.00
Bust a Move 2 Plati.	dt	49.00
Casper	dt	49.00
Crash Bandicoot 1 Pl	dt	49.00
D (Dining Table)	dt	49.00
Descent 2	dt	49.00
Destruction D.2	dt	49.00
Disruptor	uk	49.00
Iron & Blood	dt	44.99
Konami Open Golf	dt	29.99
Lost Vikings 2	dt	49.00
Mechwarrior 2	dt	49.00
Porsche Challenge P.	dt *	49.00
Rayman Platinum	dt	49.00
Revolution X	dt	29.99
Ridge Racer Revol.PI	dt	49.00
Road Rash Platinum	dt	49.00
Soviet Strike Platin	dt	49.00
Space Jam	dt	49.99
Spice World	dt *	49.00
Striker 96	dt	39.99
Supersonic Racer	dt	49.00
Tempest X3	dt	49.00
Thunderhawk 2	dt	49.00
Track & Field	dt	49.00
Virtual Baseball 97	dt	49.00
Wipe Out 2097 Plat.	dt *	49.00
World Cup Golf Prof.	dt	39.99
Worms Platinum	dt	49.95

Zubehör

Analog Joypad+Rumble	dt	69.00
Analog Joypad Sony	dt	54.99
Antennenkabel Neu	dt	34.99
Game Buster/Action R	dt	79.99
Infrarot Joypad PSX	dt	69.00
Joypad PSX Blau	dt	29.99
Joypad PSX Rot	dt	29.99
Joypad PSX schwarz	dt	29.99
Joypad Sony PSX grau	dt	39.99
Lenkrad mit Pedale	dt	119.99



Light Gun PSX	dt	39.99
Link-Kabel PSX	dt	19.99
Maus Sony PSX	dt	49.99
Memory Card Sony PSX	dt	34.99
Memory Card 24 Meg	dt	79.99
Memory Card 48 Meg	dt	99.00
Memory Card 8 Meg	dt	69.99
RGB-Scart Kabel Sony	dt	19.99
S-Video Kabel PSX	dt	24.99
Sony PSX o. Spiel	dt	289.00
Tasche für Sony PSX	dt	9.99
Memory Card & Joypad	dt	79.99
Verlängerung Joypad	dt	19.99

Versand: Fa. PLAYCOM, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/5460300

• Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.

• Vorbestellung möglich.

• Fordern Sie unser Playcom Magazin mit vielen weiteren Titeln an.

Mit * gekennzeichneten Spielen sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr.

Versandkosten per Post DM 7,- zzgl. Nachnahme.

Ab DM 250,- Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.

Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 20,- Versandkosten.

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht

schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich

Munich Software Center

Grillparzerstr. 42, 81675 München
Theresienstr. 152, 80333 München
Preise variieren



Um hier durchzukommen, müßt Ihr zuerst das Schutzschild ausschalten



Radare sind eine feine Sache, wir bekommen unsere Karte allerdings direkt vom Satelliten



Überall trifft Ihr seltsame Gestalten, die Euch ziemlich arrogant zuschwallen - Grund genug für die ewigen Jagdgründe

Mit Comic-Superhelden gegen den Oberfiesling

YoungBlood

Ob **Mutanten** oder andere Monster, gegen manche helfen nur noch Superhelden. Das hat sich wohl **Realtime** gedacht und ein Spiel um den in Amerika recht erfolgreichen **YoungBlood-Comic** geschrieben

Der Superhelden-Comic ist in Amerika recht erfolgreich. Eigentlich sagt das doch schon alles? Oder habt Ihr schon jemals was von YoungBlood gehört? Na gut, für alle die, die es nicht kennen: Bei den Hauptfiguren handelt es sich um neun Mutanten, die alle ihre eigenen Talente haben. Sie alle kämpfen gegen den Obermotz Giger und den verräterischen Dr. Leviticus. Diese versuchen nämlich, den Drachma-Codex

zu finden, der ihnen die Welt-herrschaft sichert. Nun ist wohl klar, warum unsere Mega-Truppe diesen Codex unbedingt vorher finden muß. Retten wir die Welt! Vom Spieldesign her erwartet Euch eine Mixtur aus Rollenspiel, Action-Adventure und Echtzeit-Strategie – am ehesten erinnert YoungBlood an Syndicate Wars. Ihr müßt insgesamt elf Missionen erfüllen, die Euch in ziemlich unfreundliche Gegenden, z.B. sumpfige Dschun-

gels, kochendheiße Wüsten und lavadurchtränkte Höhlen, führen. Die Missionen erscheinen recht vielfältig: So müßt Ihr aus einem gegnerischen Lager einen Eurer Leute herausholen oder ein paar Generatoren zu Klump hauen, um aus einer Falle zu entkommen. Auf den ersten Blick sieht YoungBlood wie ein Allerwelts-Shoot'em Up aus. Genauer gesagt ist zwar das Rumballern Eure Haupttätigkeit, aber auf den zweiten Blick kann man sehen, daß das Game mit einigen RPG-Elementen verziert wurde. So müßt Ihr zu Beginn jeder Mis-

Brauchbar nur für Syndicate- und Baller-Freaks



Positiv: Ohne die RPG-Elemente wäre YoungBlood wohl nur eine langweilige Ballerei. So allerdings bietet es seinen gewissen Reiz. Schwerpunkt liegt auf der Taktik. Eure Fähigkeiten werden in den anspruchsvollen Missionen bis zum letzten gefordert. Die technische Gestaltung ist eher durchschnittlich, die Steuerung jedoch ganz ordentlich geworden - wenn Ihr Euch einmal in die vielen Möglichkeiten hineingefuchst habt.

Negativ: Eine Frage vorweg: Wo kommen die endlosen Gegnermassen her? Diese Gegenden hatte ich doch gerade eben noch für geräumt erklärt! Aber das wahre Problem bei YoungBlood ist, daß es viele Spielegenres anschnidet. Als Mixtur kommt es, gelinde gesagt, etwas gewöhnungsbedürftig vor. Für Rollenspieler zuviel Ballerei, für Strategen ein langweiliger Gegner, der nicht durch seine gute künstliche Intelligenz besticht, sondern nur mit Unmassen Kanonenfutter. Einzig Action-Freaks dürften sich von YoungBlood angesprochen fühlen.

sion, die im übrigen nicht nur aus einem Level bestehen muß, Euer **Team zusammenstellen**. Je nach Auftrag könnt Ihr bis zu sechs von Euren Leuten mitnehmen. Entsprechend Euren Präferenzen kann Eure Taktik, die Ihr dann aufzieht, von total aggressiv bis völlig defensiv reichen. Damit es sich auch lohnt, wenn die gleichen Leute immer wieder eingesetzt werden, gibt es Erfah-



Merkwürdige KI: Stellt Ihr Euch vor diese Falle, so rennen die Nahkämpfer in die Falle hinein und Ihr müßt keinen Finger mehr rühren



Vor jedem Einsatz könnt Ihr Euch Euer **Team zusammenstellen**, Ihr habt dabei die Auswahl aus neun Superhelden



Schießt Ihr auf die Kisten, so zerlegt es diese und Euer Held wird mit Gegenstände belohnt

rungepunkte, bei denen die Charaktere jeweils besser werden sollten. Zu Beginn jeder Mission rüstet Ihr sie mit einem ganzen Waffenarsenal aus, das durch die Gegenstände, die Ihr im Level findet, ergänzt wird. Als Zugabe könnt Ihr auch zu zweit gegen die Oberbösewichte antreten oder versuchen, Euch gegenseitig auszulöschen. (Frank F.)



Psis besondere Eigenschaft ist, daß er die Gegner durch Wände hindurch anvisieren und killen kann



Besonders gemein: Im Dschungel halten sich die Gegner unter dem Blätterdach versteckt

Action

Strategie

Abenteuer

Geschick

Simulation

•••

•••

•••

•••

•••

TEST

YoungBlood

Entwickler/Vertrieb: Realtime Ass./GT Interactive

Schwierigkeitsgrad: mittel

Levels: 11 Missionen

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./engl.

Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ab 12

Testmuster: GT Interactive

Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN

April

GRAFIK

SOUND/FX

durchschnitt

durchschnitt

SPIELSPASS

67%

1-2

1

Game It!

Titel des Monats
Februar:
Nightmare
Creatures 79,95

0180/522 5300
0831/57 51 57

Knallhart kalkuliert
Unsere
TOP 10

① Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: <http://www.gameit.de>
④ email: info@gameit.de
⑤ T-Online: ★Gameit#
⑥ Game It! · D-87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice
d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen
beim Besteller, ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach
Veröffentlichung verschickt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine
durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen
Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den
Erscheinungstermin besteht.

● Bei Nichtannahme berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
● Rücksendungen bitte mit uns vorher absprechen
● Nachnahmeversand: DM 9,90 + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- frei
● Vorkasse / Scheck DM 6,90, ab DM 200,- frei

Preise Stand 9.1.98
*= noch nicht verfügbar am 9.1.
N = Neu im Programm P = Preisänderung
H = Hit, Supertitel

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und
wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D.

SONY PSX

Abe's Odysee

77,95

Ace Combat 2

84,95

Actua Golf 2

84,95

Actua Soccer

39,95

Actua Soccer 2

84,95

Actua Tennis 2

84,95

Adidas Power Soccer 2

84,95

Agent Armstrong

69,95

Air Combat Platinum

39,95

Alien Trilogy

42,95

Ark of Time

79,95

Atari Arcade Hits

79,95

Auto Destruct

89,95

Ayrton Senna Kart Duel 2

79,95

Ball Blazer Champions

84,95

Baphomets Fluch 2

79,95

Batman & Robin

89,95

Battle Arena Toshinden

39,95

Mass Destruction

74,95

Match Day 3

89,95

Maximum Force

84,95

MDK

79,95

Megaman 8

89,95

Megaman Battle & Chase

89,95

Micro Machines V3

89,95

Midnight Run

89,95

Monopoly

79,95

Monster Truck

79,95

Motocross

79,95

Moto Racer

84,95

Motor Mash

79,95

Myst

77,95

Nascar 98

79,95

NBA Hangtime

84,95

NBA 98

84,95

NBA in the Zone 98

79,95

Need 4 Speed 2

79,95

Need 4 Speed 3

84,95

NHL Breakaway '98

79,95

NHL Faceoff 97

79,95

PSX HARDWARE

Playstation - Das offizielle Buch 19,95
Tricks, Cheats & Paßwörter zu den beliebtesten Playstation Spielen von Roland Kempf

Analog Joystick

109,95

Controller Sony

37,95

Controller Sony Analog

49,95

Controller

19,95

Euro-Scart Kabel

64,95

Gamebuster Modul

79,95

Lenkrod Mad Catz

129,95

Lenkrod m. Pedal Top Gear

124,95

Link Kabel

19,95

Memory Card Sony 15 Slot

34,95

Memory Card 15 Slot

19,95

Memory Card 120 Slot

44,95

Memory Card 360 Slot

59,95

Memory Card 720 Slot

89,95

Mouse Sony

47,95

Multi Tap Sony

54,95

neGon

69,95

PC-Link Paket

69,95

Playstation

289,95

Playstation Multinorm 349,95

Playstation Tasche

79,95

incl. Memory Card u. Controller

Predator Lichtpistole

59,95

Protector Gun

27,95

RGB Kabel

19,95

Verlängerungskabel f. Pads

19,95

www.gameit.com

bequem bestellen!

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!

64283 Darmstadt:

Heliapassage · 06151/28860

71032 Böblingen:

Poststr. 36 · 07031/2319140

72070 Tübingen:

Metzgergasse 1 · 07071/21847

87435 Kempten:

In der Brandstatt 6 · 0831/17762

88131 Lindau:

Kolpingstr. 3 · 08382/1255

89073 Ulm:

Frauenstr. 118 · 0731/921 64 97

Das komplette
Programm für
Playstation und
N64
sofort
zum mitnehmen!

The Sequel to Myst

Riven

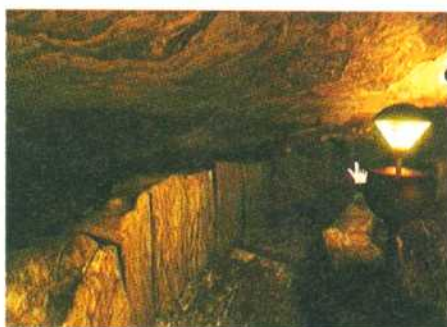
Trotz aller **Unkenrufe** verkauft sich die PC-Version mindestens genauso **gut** wie Myst – Grund genug, den **Nachfolger** mal unter die Lupe zu nehmen

Mit der PC-Version des Nachfolgers Riven läuft es zur Zeit ähnlich wie "damals" mit Myst: Trotz großem Erfolg bei der Kundschaft hat Myst von der Presse teilweise ziemlich miese Kritiken bekommen. In Riven dreht es sich wieder um die Familie des aus Myst bekannten **Atrus**, der sich im ersten Teil mit seinen durchgeknallten Söhnen herumärgern mußte. Hier schickt er Euch los, seine verlorengegangene Frau Cathrine zu befreien und ihren Peiniger **Ghen** festzusetzen. Genau wie im Vorgänger

marschiert Ihr per Point & Maus-Click durch eine aus fünf Inseln bestehende Welt. Ganze fünf CDs werden von Renderbildern, in denen mehr noch als in Myst mit Kontrasten und Lichteffekten gespielt wird, und von teilweise rasanten Videosequenzen in Beschlag genommen. Ihr löst dabei hauptsächlich knifflige, zu meist kombinatorische Probleme. So müßt Ihr beispielsweise einen Raum, der eigentlich nur zwei Ausgänge hat, geschickt drehen, um insgesamt fünf Locations zu erreichen - Hebel und Knöpfe sind Euer Hauptbetätigungsfeld bei Ri-



Atrus ist unser Auftraggeber. Er möchte, daß wir seine Frau Cathrine befreien und den bösen Ghen fangen



Einen Teil Eurer Quest verbringt Ihr in anmutig aussehenden unterirdischen Gängen und Gewölben



In dem Haus befindet sich ein Sitz mit zwei Hebeln. Damit macht Ihr einen Kran für Euch nutzbar



Riven bietet Rendergrafik vom Feinsten: Spiegelungen in der Wasseroberfläche gehören ebenso dazu wie Brechungen



Soviel zum Thema Bücher: Auf Paper Island erkundet Ihr eine riesige Papiermühle

ven. Wie Ihr schon merkt, dreht es sich in Riven hauptsächlich um die Zahl Fünf. Sogar das Zahlensystem beruht auf dieser Ziffer. Im Vergleich mit Myst erwarten Euch mehr Szenarien, bessere Animationen und elegantere Rätsel. Allerdings werdet Ihr zur Lösung kaum länger als beim Vorgänger benötigen. (Ulf S.)

Riven ist ein ruhiges Spiel für ruhige Spieler



Positiv: Riven setzt da an, wo Myst aufhört: Sehr gute Grafik und Animationen gehören ebenso zum guten Ton wie real wirkende Schauspielerleistungen. Anspruchsvolle Rätsel und die einfache Bedienung vollenden die Bemühungen von Cyan.

Negativ: Riven schifft hart an der Leistungsgrenze der PlayStation: Die großen Bilder erfordern lange Ladezeiten, und die Videosequenzen beginnen durchaus mal zu ruckeln. Die Hauptkritik ist die Ruhe im Spiel, die viele Zocker abschrecken wird. Ein paar mehr Personen hätten es durchaus sein können.



Noch seid Ihr hinter Gittern - aber bald wird dort der Schlimmling **Ghen** sein

Action ***
Strategie •••
Abenteuer •••
Geschick •••
Simulation ***

ERSCHEINUNGSTERMIN
erhältlich

GRAFIK SOUND/FX
sehr gut sehr gut

SPIELSPASS

80%

TEST Riven

Entwickler/Vertrieb: Cyan/Acclaim
Schwierigkeitsgrad: mittel
Levels: entfällt
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./engl.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ohne
Testmuster: Acclaim
Features: keine



Nun lernt Ihr endlich Cathrine kennen und versteht, was Atrus an ihr findet

DOUBLE THE FUN!

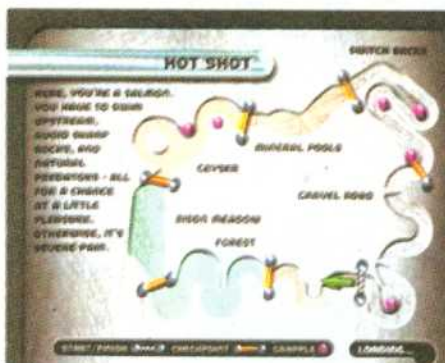
NUR
190
DM



**JETZT NEU
AM KIOSK**



Spaß auch zu zweit. Den **Zwei-Spieler-Modus** könnt Ihr entweder horizontal oder vertikal spielen. Leider seid Ihr aber mit Eurem Kumpel alleine auf der Piste



Die Strecken werden auf vorbildliche Weise vor jedem Start noch einmal präsentiert. Jede Schikane und jeder Grabble sind zu sehen

Gib Gas und Du hast Spaß

Jet Rider 2

Sony lädt wieder zur tollkühnen Pistenhatz ein. Mit **turbinengetriebenen Hoverbikes** geht es über Stock und Stein

Man schraube einem Motorrad beide Räder ab und ersetze diese mit einer Hochleistungsturbine und Schwebedüsen. Heraus kommt ein ultraschnelles Hoverbike, mit dem Euch Sony nun zum zweiten Mal über die virtuellen Pisten brettern läßt. Zu Beginn gibt es nur drei spielbare Strecken, deren Zahl Ihr aber mit dem Gewinn verschiedener Meisterschaften bis auf zehn erhöhen könnt. Neben

einer ganzen Saison stehen noch Einzelrennen, ein Practice- und der **Zwei-Spieler-Modus** zur Wahl. Bevor Ihr aber in die Rennaktion antretet, müßt Ihr einen von zehn Fahrern wählen, deren Vehikel sich in den drei Eigenschaften Gewicht, Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit unterscheiden. Auf der Piste geht es sofort zur Sache. Gasgeben und Bremsen sind natürlich Standard, aber mittels der L2- und R2-Tasten könnt Ihr Euch



Auch die Natur nimmt Einfluß auf Eure **Fahrweise**. Wie bei Wave Race 64 werdet Ihr, wenn Ihr nicht aufpaßt, von den Wellen hin- und hergerissen und verliert wichtige Sekunden

bestens in die meist scharfen Kurven legen oder in der Luft eine Rolle vollführen bzw. Eure Lage wieder stabilisieren. Dies ist vor allem bei den zahlreichen Sprüngen der Fall, wenn es gilt, eine saubere Landung auf den unebenen Pisten zu machen. Für extra Schübe sorgt der Nachbrenner, der nach jeder Runde immer wieder vollgefüllt wird und auf Knopfdruck aktiviert. Die Pisten sind sehr unterschiedlich und entführen Euch z.B. in Wüstenregionen, einen Nationalpark oder rund um einen Eisberg. Eure **Fahrweise** wird nicht nur von den zahlreichen Schanzen beeinflusst, sondern z.B. auch durch Wellen oder reißen Gebirgsbäche. Des weiteren sind auf der Piste Grabble-Stäbe verteilt, die auf Knopfdruck einen Magnetstrahl aktivieren, der Euch sicher an Abgründen vorbeiführt oder scharfe Steilkurven spielend meistern läßt. Negativ daran ist nur der

Geschwindigkeitsverlust, der aber gelassen in Kauf genommen werden kann. (Ulf S.)

Spektakel, das ambitionierten Fahrern Freude bereitet



Positiv: Die Grafik wurde bei JR 2 noch einmal verbessert und sorgt ohne Grafikblitzer für ruckelfreien Spielspaß, der selbst im Zwei-Spieler-Modus nicht gemindert wird. Mit dem Analog-Stick von Sony läßt sich die eigenwillige Steuerung nach kurzer Zeit einigermaßen beherrschen, und kleine Erfolge stellen sich ein. Der fetzige Sound und das unterschiedliche Streckendesign sorgen ebenfalls für Abwechslung.

Negativ: Spätestens nach dem Gewinn der ersten Meisterschaft werden Anfänger mit dem erhöhten Schwierigkeitsgrad ganz schön zu kämpfen haben. Die Strecken sind ab dann zu oft mit tiefen Abgründen durchzogen, wo es auf genaue Sprungkombinationen ankommt, will man nicht abstürzen. Hier werden wahrscheinlich nur die hartgesotenen Freaks Dauermotivation zeigen.

1:58.5

2/3



Wenn das Fahrerfeld sehr dicht gedrängt ist, kann es zu spektakulären Stürzen kommen

Action ●●●
Strategie ●●●
Abenteuer ●●●
Geschick ●●●
Simulation ●●●

ERSCHEINUNGSTERMIN
erhältlich

GRAFIK SOUND/FX
gut gut

SPIELSPASS

78%

TEST Jet Rider 2

Entwickler/Vertrieb: Sony/Sony

Schwierigkeitsgrad: schwer

Levels: 10 Strecken

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.

Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ab 16

Testmuster: Sony

Features: keine



MEHRSPIELERSPASS

75%

Aller guten Dinge sind acht?

Mega Man 8

Mega Man und kein Ende in Sicht. Doch bei der **x-ten Auflage** der **Jump & Shoot**-Serie wurden endlich nicht mehr die **32-Bit-Fähigkeiten** ignoriert



Erst durch getretene **Mega Bombs** offenbart der erste Endgegner seinen Schwachpunkt

Mindestens vier Mega Man-Spiele sollen noch in diesem Jubiläumsjahr veröffentlicht werden, und den vielversprechenden Anfang macht der mittlerweile achte Teil aus der Urserie. Ich möchte Euch nicht mit einer längeren Vorgesichte quälen und komme daher gleich



zur Sache. Ihr werdet es nicht für möglich halten, aber auch diesmal läßt der blau gepanzerte Held seine integrierte Armwaffe sprechen und muß nicht gerade selten seine eleganten Sprungkünste einsetzen, um sich durch die verzwickten Levels zu hangeln. Auch an der typischen Mega Man-Dramaturgie hat sich

nichts verändert. Zunächst müßt Ihr einen noch relativ einfachen Level zur Einstimmung absolvieren. Am Ende dieser Stage macht Ihr bereits Bekanntschaft mit einem Spielelement. Als zweite Waffe erhaltet Ihr sogenannte **Mega Bombs**, die Ihr per en-

ergischem Fußtritt gegen die Feindesschar befördert (per L- und R-Taste wählt Ihr die Waffensysteme aus). Nach diesem Level zur Einstimmung befindet Ihr Euch im Hauptmenü. Neben den ersten zur Wahl stehenden Levels gibt es außerdem einen kleinen **Shop**, in dem Ihr diverse Goodies erstelt. Um die Levels optimal zu absolvieren, solltet Ihr viel herumexperimentieren, da Ihr nach jedem besiegten Endgegner wie gewohnt ein neues Waffensystem erhaltet, mit dem Ihr dann einen anderen Obermütz leichter in den Staub schicken könnt. Außerdem entdeckt Ihr mit ein bißchen Geduld neue Power Ups in den Levels, mit denen Ihr zuvor unerreichbare Items ergattert. Es lohnt sich also, immer wieder in den Levels herumzuschnüffeln. Last but not least sollte noch erwähnt werden, daß Mega Man 8 im Gegensatz zu sämtlichen Vor-



Reine Nervensache: Die kleinste Berührung und diese Schwebekapsel zerplatzt wie eine Seifenblase



Die Spritedichte an Feinden ist enorm, ohne daß die CPU allerdings in die Knie geht



Durch eingesammelte Schrauben als Zahlungsmittel könnt Ihr im **Shop** Power Ups oder Extraleben erstehen

gängern ein reines 32-Bit-Projekt darstellt, was man der Grafik auch deutlich ansieht. (Ulf S.)

Das bisher beste Mega Man-Abenteuer



Positiv: Im Gegensatz zum enttäuschenden Mega Man X3 bietet der Nachfolger endlich einmal eine Grafik, die der Hardware einigermaßen gerecht wird. Das scheint sich auch auf das Leveldesign übertragen zu haben, denn selten waren die Stages derart abwechslungsreich und gut designt. Hinzu kommt mit neuen Waffensystemen und dem Item-Shop ein Hauch von Innovation. Mega Man-Fans können somit getrost zuschlagen.

Negativ: Die kunterbunte Bitmap-Grafik dürfte nicht jedermanns Sache sein, und unter dem Strich bleibt Mega Man halt einfach Mega Man. Wer sich mit dem Konzept bislang noch nicht anfreunden konnte, darf somit auch hier trotz der besseren Grafik keine Wunderdinge erwarten. PS: Der belanglose Japano-Sound nervt unsere europäischen Ohren immer noch.

Action ...
Strategie ...
Abenteuer ...
Geschick ...
Simulation ...

ERSCHEINUNGSTERMIN

Anfang März

GRAFIK SOUND/FX

gut durchschnitt

SPIELSPASS

81%

TEST Mega Man 8

Entwickler/Vertrieb: Capcom/Laguna

Schwierigkeitsgrad: schwer

Levels: 8+

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./-

Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ab 6

Testmuster: Laguna

Features: keine



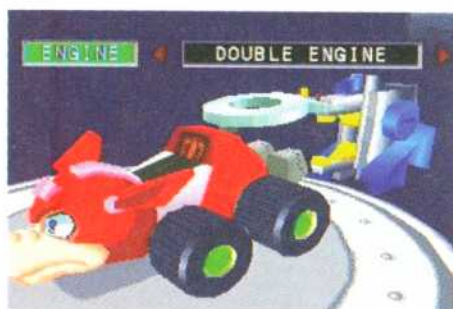
Mega Man Battle & Chase

Mega Man auf **Abwegen**: Statt sich wie gewohnt brav durch die Levels zu ballern, nimmt Capcoms **Serieheld** in einem PS-Monster Platz und versucht in einem **Fun-Racer** zu gefallen



Wandelnde Hindernisse, Barrikaden oder Bremsfelder erfordern Eure Aufmerksamkeit

Mega Man ist hin und wieder doch für eine Überraschung gut. Bereits vor einigen Jahren versuchte er sich als Bolzer in einem futuristischen Fußballspiel, das ihm allerdings nur die rote Karte einbrachte. Nun unternimmt Capcoms Ballermann vom Dienst einen weiteren Ausflug in ein anderes Genrefach. Als Pilot eines co-



In der virtuellen Werkstatt bastelt Ihr per **Tuning** Euren Traumwagen zusammen, um den Bedürfnissen der bevorstehenden Strecke gerecht zu werden



Der üppige Rückspiegel im Solo-Modus ist für unseren Geschmack Platzverschwendung

micartigen Boliden, der seinem mechanischen Vierbeiner Flitz nachempfunden wurde, mißt sich Mega Man mit seinen Comic-Kollegen und Dauerfeinden alter Tage. Natürlich artet diese Raserei nicht in eine ausgereifte Simulation aus, sondern ist eindeutig als Fun-Racer einzustufen, ähnlich Ubi Softs Go Kart-Hatz Street Racer. Zunächst sucht Ihr Euch den geeigneten Piloten samt



Die insgesamt zehn Wagen weisen nicht nur unterschiedliche Fahreigenschaften auf, sondern verfügen auch über ein jeweils anderes Waffensystem



Der Split-Screen bietet vor allem durch den Waffen- und Power Up-Einsatz pure Gaudi für zwei Piloten

seiner bisweilen skurrilen Vierradkonstruktion aus (Ihr seid nicht an Mega Man gebunden, der allerdings den besten Allrounder darstellt). Danach stehen Euch acht Rundkurse zur Auswahl, die Ihr im Grand Prix-Modus alle erfolgreich absolvieren müßt, um zu den einzelnen Finalrennen zu gelangen. Erfolgreich bedeutet in diesem Fall, die fünf Runden als erster zu beenden und damit den Hauptkonkurrenten in die Schranken zu weisen. Zur Belohnung dürft Ihr - und das ist der eigentliche Clou - vom Wagen des Konkurrenten ein Bauteil in Form von Motor, Reifen, Heckflügel oder Panzerung einheimsen. Diese Bauteile verwendet Ihr dann zum **Tuning** Eurer eigenen Karre. Da die einzelnen Motoren, Reifen oder Heckflügel sich bezüglich ihrer Eigenschaften sehr unterscheiden, sollten sie je nach Strecken-Anforderung ausgesucht werden. Apropos Strecke: Neben allerlei Schikanen und Beschleunigungsfeldern befinden sich unterschiedliche Pick Ups auf der Strecke. Sobald Ihr eine vorgegebene Anzahl aufgesammelt habt, wird ein **Power Up**-Karussell aktiviert, das Euch mit ein bißchen Glück allerlei hilfreiche Extras, wie Minen oder ein Schutzschild, spendet. (Ulf S.)



Wenn Ihr den Hauptkonkurrenten besiegt habt, dürft Ihr dem Loser-Auto ein Bauteil abluchsen

Schuster, bleib bei deinen Leisten!



Positiv: Die Idee, seinem Widersacher ein Auto-Bauteil klauen zu können, um damit seinen eigenen Wagen aufzubockern, ist anfangs sehr motivierend, zumal die unterschiedlichen Eigenschaften der Ersatzteile zum ausgiebigen Experimentieren einladen. Das Streckendesign mit seinen vielen Spielelementen ist außerdem teilweise gelungen, und der spannende Zwei-Spieler-Modus macht über längere Zeit Laune.

Negativ: Bereits der Grafikstil zeigt deutlich, daß Capcom hier die jüngeren Semester im Visier hatte. Die höchst durchschnittliche japanische Knuddel-Optik, das obervernigende Motoren-geräusch sowie das simple Handling der Karren dürfte für Fans anspruchsvoller Renn-Simulationen alles andere als das Gelbe vom Ei sein. Wenn man nicht gerade die Motivation besitzt, sämtliche Bauteile zu sammeln, hat man außerdem den Grand Prix-Modus relativ schnell gelöst.

Action ...
Strategie ...
Abenteuer ...
Geschick ...
Simulation ...

ERSCHEINUNGSTERMIN
Anfang März

GRAFIK SOUND/FX
durchschnittlich schlecht

SPIELSPASS

63%

TEST Mega Man Battle & Chase

Entwickler/Vertrieb: Capcom/Laguna
Schwierigkeitsgrad: erst sehr leicht, später schwer
Levels: 12 Strecken
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./-
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ab 6
Testmuster: Laguna
Features: keine



MEHRSPIELERSPASS

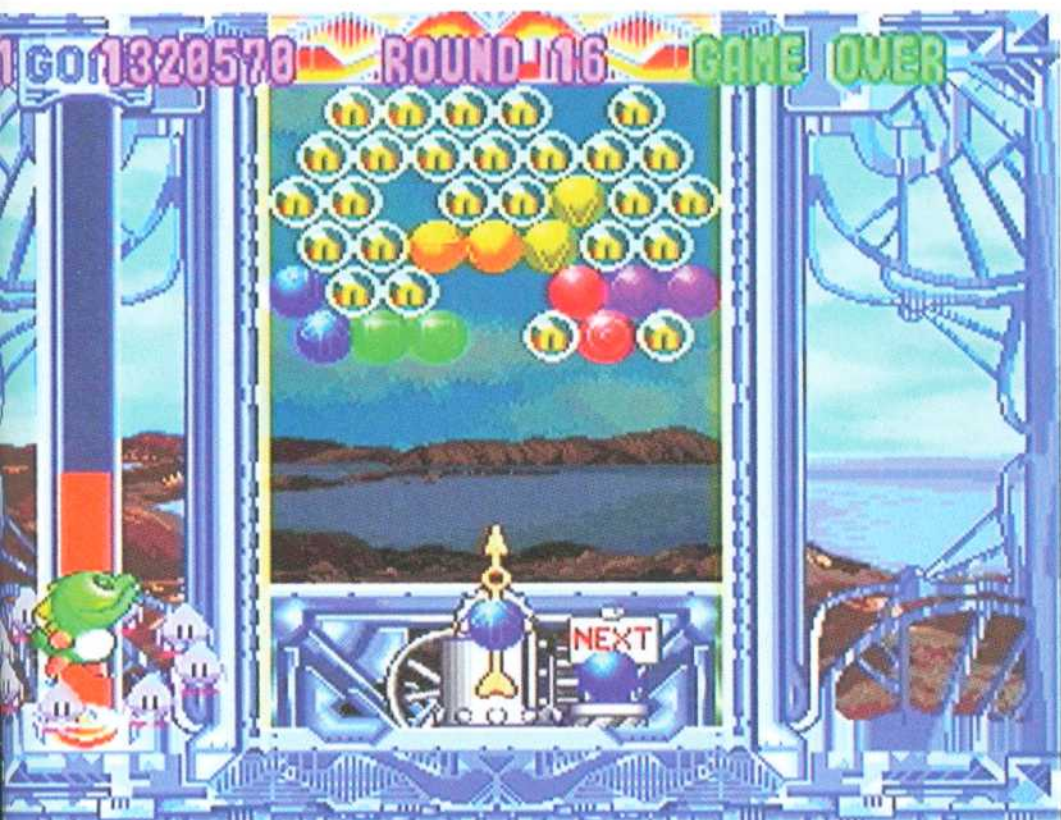
74%

Totgeglaubte leben länger

81

Bust-A-Move 3 DX

Nennt es *Puzzle Bobble* oder *Bust-A-Move*: Taitos *Blubberblasen* sind nach wie vor in aller Munde



Die *Rainbow Bubble* verwandelt sich in eine Blase von der Farbe, die die Blase hatte, die direkt nebenan zerplatzt ist

Eine super Idee, die nicht klein zu kriegen ist

Positiv: Bust-A-Move 3 DX hat einen gewissen Suchtfaktor. Einmal begonnen, bin ich nur schwer von diesem Spielchen abzubringen. Die hervorragende Spielidee wurde vollendet mit dem einfachen Gameplay. So kann eine einzige richtig platzierte Blase das Level zu Euren Gunsten entscheiden. Besonders reizend ist der Mehrspieler-Modus.

Negativ: Im großen und ganzen gibt es nur zwei echte Kritikpunkte. Zum einen wirkt die Grafik sehr antiquiert. Für die PlayStation ist das lange nicht genug! Der zweite Punkt ist, daß nicht sonderlich interessante Neuerungen zu den Vorgängern hinzugekommen sind.

Nicht schon wieder, so mögen sich manche beschweren, wenn das Thema auf Bust-A-Move wechselt. Doch nach wie vor erfreuen sich Taitos Geschicklichkeitstests ungeahnter Beliebtheit, und nach wie vor hat sich am Spielprinzip kaum etwas geändert: Ihr schießt farbige Blasen auf andere, und wenn drei oder mehr Blasen, die direkt aneinander grenzen, die gleiche Farbe haben, zerplatzen diese. Blubb! Auf diesem Silberling sind verschiedene Varianten des Erfolgsspiels zu finden. Im Arcade Mode könnt Ihr zum Zweikampf gegen den ebenso süchtigen Freund oder die flinke CPU antreten. Oder Ihr löst eines der

Puzzles. Dabei müßt Ihr eine vorgegebene Anordnung der Blubberbläschen in kürzester Zeit auflösen. Im **Challenge Mode** versucht Ihr, so viele Blasen wie möglich zu killen, bis Ihr Euch selbst ausgebootet habt, das heißt, daß Ihr die unterste Zeile erreicht habt und keine Blase mehr sinnvoll setzen könnt. Dafür bekommt Ihr dann Punkte - das ist ein reines Spiel für den Highscore. Das eigentlich Interessante an Bust-A-Move 3 DX ist der Collection Mode. Extra für diesen Modus können die Taito-Fans mit den rot umrandeten Augen, also die Spieler, eigene Levels mit einem Editor erstellen und diese dann an die Programmierer schicken. Dadurch erhaltet Ihr über 1000 zusätzliche Levels. In Bust-A-Move 3DX gibt es ein paar Spezialblasen:



Habt Ihr es einmal nicht geschafft, ein Level zu vollenden, wird es neu gestartet und Ihr bekommt eine Ziellinie



Geschafft! Alle Stages sind vollbracht. Dafür erhalten wir im **Challenge Mode** ein Zertifikat von der Bust-A-Move-Akademie

Die *Rainbow Bubble* zum Beispiel verwandelt sich in die Farbe, die die just nebenan ausgelöschte Blase besitzt. Die Sternchenblase läßt alle Blasen der Farbe verschwinden, die die Blase besitzt, mit der die Sternchenblase beschossen wurde. Dadurch lassen sich natürlich geschickte Taktiken für die Puzzles entwickeln. (Ulf S.)



Je nachdem, welchen Charakter Ihr am Anfang wählt, habt Ihr es mit anderen Farben zu tun



Das war ein echter Serienknüller! Mit einem lauten Blubb verschwinden alle Blasen vom Feld



Im Puzzle-Modus könnt Ihr Euch aussuchen, welches Level Ihr als nächstes starten wollt

Action ...
Strategie ...
Abenteuer ...
Geschick ...
Simulation ...

ERSCHEINUNGSTERMIN
erhältlich

GRAFIK SOUND/FX
durchschnitt durchschnitt

SPIELSPASS

86%

TEST Bust-A-Move 3 DX

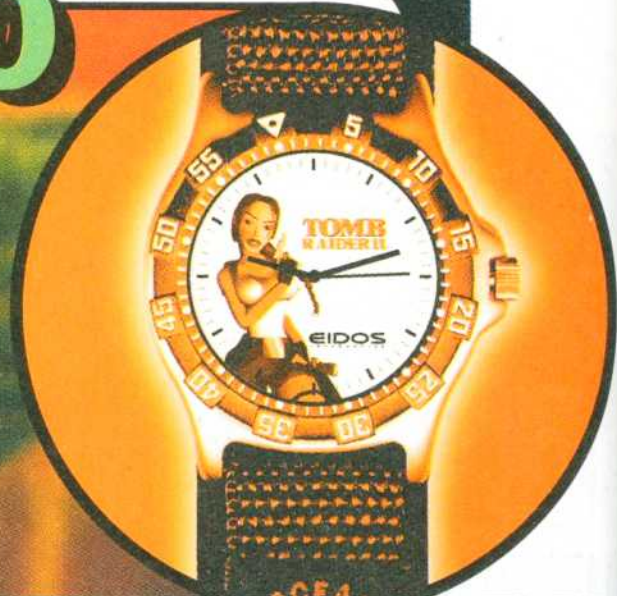
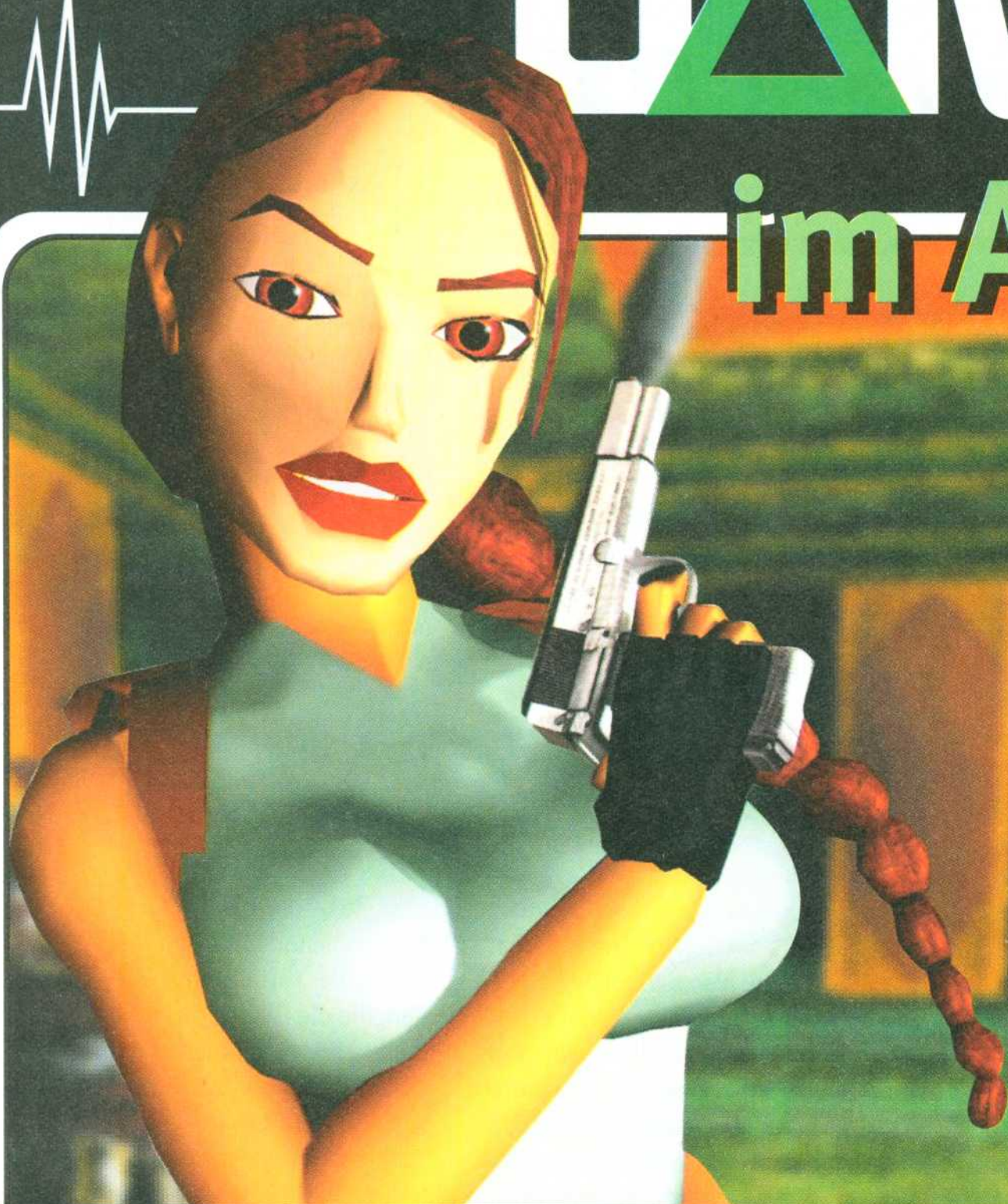
Entwickler/Vertrieb: Taito/Acclaim
Schwierigkeitsgrad: mittel
Levels: mehr als genug!
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./keine
Preis: DM 79,- USK-Freigabe: unnötig
Testmuster: Acclaim
Features: keine



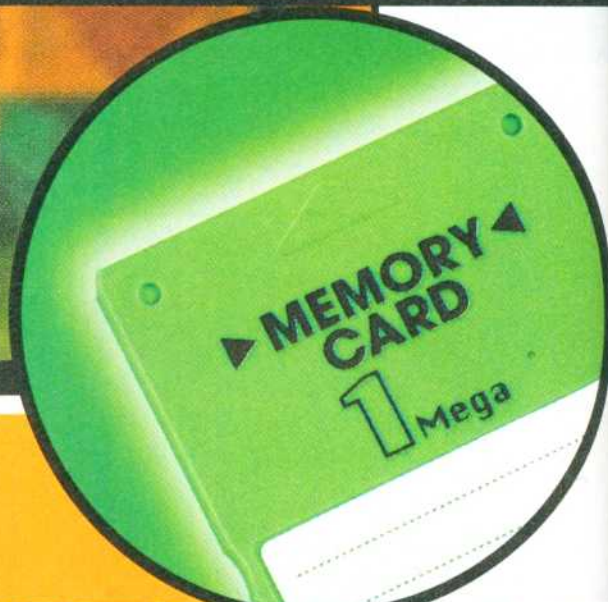
PlayStation GAMES

COMPUTEC Verlag

im Abo



Die Uhr zum Kult-Spiel! Im Original: Chromgehäuse, schwarzes Armband und farbiges Ziffernblatt. Limitierte Auflage!



Als Dankeschön für einen neuen Abonnenten gibt es eine der nebenstehenden Prämien – KOSTENLOS! +++ PLAYSTATION GAMES sagt Euch an welchen Games Ihr nicht vorbeikommt und von welchen Ihr besser die Finger laßt! +++ Geniale Tips & Tricks zum Sammeln in jeder Ausgabe +++ Lieferung per Post frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag! +++ Ihr versäumt keine Ausgabe und erhaltet so ein lückenloses Sammelwerk +++

☒ JA, ich möchte das PS GAMES Abo

(DM 46,-/ Jahr; Ausland: DM 58,-/ Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten (an die auch die Abrechnung geschickt wird): (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Die Prämie geht an folgende Adresse:
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für min. 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu.

Folgende kostenlose Prämie wird gewünscht:
(bitte nur eine ankreuzen)

- ☐ Tomb Raider II-Uhr (Art.-Nr. 1142)
- ☐ PlayStation Memory Card (Art.-Nr. 1141)
- ☐ T&T-Ordner (Art.-Nr. 995)

Datum 1. Unterschrift

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.** Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adreßänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

- ☐ Bequem per Bankeinzug
(Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)

Konto-Nr.

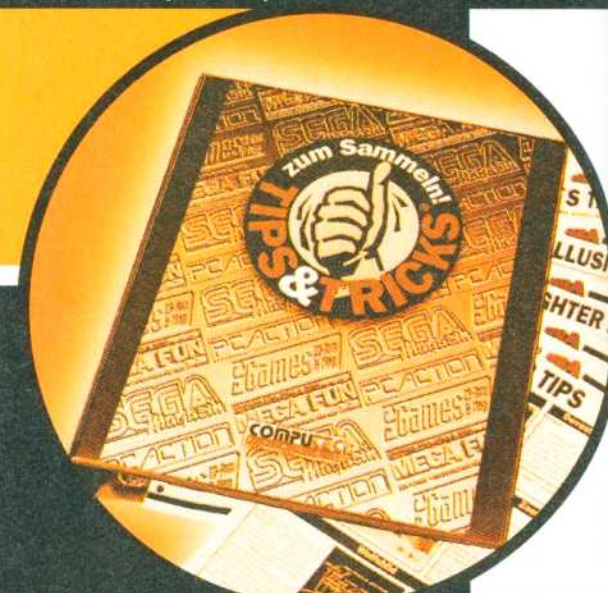
BLZ

- ☐ Gegen Rechnung
(Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

B312

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und dann ab damit an: **COMPUTEC Verlag, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg**

Kein Platz mehr zum Speichern? Mit der Play-Station Memory Card hast Du wieder 1MB freien Speicherplatz!



Der Tips&Tricks-Sammelordner ist für alle unentbehrlich, die die PS GAMES-Tips & Tricks immer griffbereit haben möchten!

PlayStation

3/98

Tips & Tricks

GAMES

zum Raustrennen und Abheften

FIFA 98

Hilfreiche Tips rund um
EAs Edelkicker

#038

Broken
HelixEndlich das Geheimnis
um Area 51 gelöst
1. Teil und letzter Teil

ab #039

C&C 2 Alarmstufe Rot

Taktikhilfe für angehende Generäle. 1. Teil und letzter Teil

ab #042

Tips & Tricks

Alien Trilogy	Cheatmenü	#036
Bubsy 3D	Cheats	#034
Bug Riders	Cheats	#036
Colony Wars	Cheats	#037
Croc	Zwischensequenzen/Paßwort	#037
ESPN Extreme Games	Paßwort	#036
Hercules	Paßwörter	#035
Independence Day	Cheats	#034
Jumping Flash 2	Support AI	#036
Micro Machines V3	Diverses	#037
Monster Trucks	Cheats	#036
Nanotek Warrior	Cheats	#034
Need for Speed 2	Zusätzliches	#035
Ogre Battle	Paßwörter	#037
Overboard	Paßwörter	#035
Pandemonium 2	Paßwort	#035
Perfect Weapon	Cheat	#034
Pro-Pinball-The Web	Turbomode	#034
Rage Racer	Mirrormode/Spiegel wegschalten	#037
Rally Cross	Cheats	#034
Rapid Racer	Cheats	#036
Resident Evil Director's Cut	Action Replay Codes	#034
Robotron X	Cheats	#035
Rosco McQueen	Paßwörter	#037
Soviet Strike	Cheats	#036
Space Jam	Zusätzliche Optionen	#037
Speedster	Tricks	#035
Spider	Cheats/Paßwort	#036
Tempest X3	Zusätzliche Optionen	#037
TOCA Touring Car Championship	Cheats	#037
Tomb Raider 2	Tip	#036
V-Rally	Cheats	#034

Mitmachen lohnt sich!

Wir wollen sie! Eure Tips, Tricks, Cheats, Pokes, Paßwörter, Komplettlösungen usw. zu den Spielen auf Sonys CD-Schleuder! Wir bieten Euch für jeden veröffentlichten Beitrag einen Bonus in Form von barer Münze. Je nach Umfang bis zu 100,- DM!

Von einer kurzen Notiz bis zur aufwendigen Komplettlösung ist uns alles willkommen. Allerdings sollte sich der Beitrag immer auf die PAL-Version des Spieles beziehen. Ach ja, leserlich sollten Eure Einsendungen auch sein, und notiert bitte Eure komplette Adresse sowie die Bankverbindung auf dem Schreiben.

Schickt Eure Beiträge an:

Redaktion: PlayStation Games
Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg
email:
uk0001@wuerzburg.baynet.de

Bubsy 3D

Cheats

Gebt folgende Paßwörter ein, um den entsprechenden Effekt zu erhalten:
 Levelanwahl: **XLVLCHTMSB**
 Bonusrunden: **XBNSCHTMMM**
 99 Leben: **XMVCHOLIFE**
 Raketen: **XTOOROCKER / XTOOROCKET**
 Unbekannt: **XDBUBLOCNC**
 Koordinaten: **XDBUBLOCNC**
 Bei richtiger Eingabe erscheint jeweils die Meldung „You are a Cheater“.

Independence Day

Cheats

Gebt als Spielernamen **RADARMY** ein. Geht nun zurück in das Hauptmenü mit den Menüpunkten Einzelspieler/Mehrspieler etc. Dort drückt Ihr schnell $\leftarrow, \rightarrow, \square, \circ, \Delta, \Delta, \downarrow$. Daraufhin erscheint in der PlayStation-Version ein Cheatmenü.

Nanotek Warrior

Cheats

Superbewaffnung: Gebt als Paßwort $\times \square \Delta \circ \square \times \Delta \times$ ein.
Massenvernichtung: $\square, \circ, R2, R2, \leftarrow, \uparrow, \downarrow, \times$ während des Spiels eingeben.
Schiff anhalten: $\Delta, \leftarrow, \Delta, \rightarrow, \Delta, \uparrow, \Delta$, Start während des Spiels eingeben.
Schild: Select, $\circ, \rightarrow, \uparrow, \uparrow, L1, L1, \times$ während des Spiels eingeben.
Spiel speichern: $\leftarrow, \rightarrow, \leftarrow, \leftarrow, R2, \circ, L1, \times$ während des Spiels eingeben. (Beendet Ihr nun ein Spiel, erscheint die Speicheroption.)
Random Curving: $\circ$, Select, $\leftarrow, \square, \square, \downarrow, \uparrow, \times$ während des Spiels eingeben.
Cockpit: $\Delta, \circ, \square, \square, \Delta, \Delta$, Select, Start während des Spiels eingeben.
Random Enemy: $R1, R1, \uparrow, \circ, \square, \Delta, L2, \times$ während des Spiels eingeben.

Perfect Weapon

Cheat

Im Spiel betätigt Ihr die Start-Taste, um zu pausieren. Nun drückt Ihr sehr schnell $\circ + \square + \rightarrow, \leftarrow + R1 + R2$. Ein kurzes Jingle bestätigt die richtige Eingabe. Fortan wird Euch keinerlei Lebensenergie mehr bei Angriffen der Gegner abgezogen.

Pro-Pinball-The Web

Turbomode

Sollte die Flipperei zu langsam sein, solltet Ihr Euch in die Highscore-Liste mit PRO eintragen. Dies aktiviert eine Art Turbomode.

Resident Evil Director's Cut

Action Replay Codes

Noch immer zeichnet Capcoms Horrorspektakel der enorme Schwierigkeitsgrad aus. Wer im Besitz eines Game Busters ist, kann sich das Leben mit den folgenden Codes erleichtern:

Unendlich Leben:

800C51AC 0060

300C51AC 004C

Flammenwerfer:

800C8784 FF06

Raketenwerfer:

800C9784 FF0A

Die Codes funktionieren optimal mit der Pal-Version des Spiels.



V-Rally

Cheats



Um die Cheats aktivieren zu können, müßt Ihr im Startbild mit dem Infogrames-Gürteltier sehr schnell $\uparrow, \downarrow, \Delta, \circ, \uparrow, \downarrow, \Delta + \circ$ eingeben. Hat es geklappt, erscheint ein kleiner Schriftzug (LOCK OFF) auf dem Screen. Nun muß (bzw. müssen) noch sehr schnell einer (oder mehrere) der nachfolgenden Codes eingegeben werden.

$\leftarrow + L1$ (TIME OFF) schaltet das Zeitlimit im Arcade Mode aus. Der Zähler tickt zwar noch runter, aber Ihr habt trotzdem alle Zeit der Welt, um die Checkpoints zu erreichen.

$\leftarrow + L2$ (NARROW ON) verengt die Pisten etwas, wodurch sich das Rennen schwieriger gestaltet.

$\leftarrow + R1$ (EXTRA CAR) bringt einen Jeep als Fahrzeug zutage.

$\leftarrow + R2$ (RESTART ON) schaltet einen zusätzlichen Punkt im Pausescreen zu. Mit diesem kann das Rennen jederzeit neu begonnen werden.

Ganz fixe Drücker können nach der Eingabe des „Lock Off“ auch $\leftarrow$ gedrückt halten und mehrfach $L1 + L2 + R1 + R2$ drücken, um alle Cheats zusammen zu aktivieren.

Rally Cross

Cheats



Gebt folgende Worte als Fahrernamen ein. Denkt daran, daß Leerzeichen selbstverständlich beachtet werden müssen.

feather (leichtes Fahrzeug)

radbrad (schweres Fahrzeug)

float (sehr leichtes Fahrzeug)

stone (sehr schweres Fahrzeug)

no wheels (keine Reifen)

wheels (nur Reifen)

spinner (schnelleres Überschlagen)

vet me (Veteran Level)

iampro (Pro Level)

fat tires (Breitreifen)

banzai (keine Kollisionsabfrage)

vet me (Rookie Level)

weeoo (Saison geschafft)

noviscous (Terrain behindert das Fahrzeug nicht)

Hercules

Paßwörter

Legende: Die Symbole auf den Vasen sind folgendermaßen abgekürzt:

BU = Kopf	HE = Helm
ME = Medusa (Frauenkopf mit Schlangenhaaren)	LC = Wolke
HY = Hydra (mehrköpfige Riesenschlange)	MI = Minotaurus (Mensch mit Stierkopf)
CE = Centaur (Pferd mit Menschenkopf)	SO = Soldat
CL = Wolke im Kreis	PE = Pegasus (geflügeltes Pferd)
	AR = Bogenschütze

Die Paßwörter sind in der Reihenfolge der Schwierigkeitsstufen nacheinander angegeben.

Anfänger/Fortgeschrittene/Helden:

Der Heldenparcours:

BU ME PE PE - HY ME CL ME - CL HY HE LC

Im Wald der Zentauren:

LC CL LC AR - CE BU MI AR - LC CL SO SO

Theben erleben und sterben:

AR SO HY LC - CE CL HY BU - MI ME HY ME

Die Hydra:

PE CL LC AR - CL HE CL SO - ME SO PE CL

Die Grotte der Medusa:

CE HE HY LC - AR PE AR CE - HY SO PE CE

Kampf dem Zyklopen:

PE CE CE HY - NE PE BU AR - HE PE MI ME

Der Flug der Titanen:

PE PE HE CL - SO CL CL CL - HY PE PE HE

Der Schlund der unendlichen Qualen:

xx xx xx xx - ME SO CE PE - SO BU ME CL

Im Sog der Seelen:

xx xx xx xx - SO LC SO CE - CL ME HE HY

Endsequenz:

LC ME PE CL - PE SO CE SO - CE ME HE HY

Pandemonium 2

Paßwort



Gebt als Paßwort **AIMIDJMF** ein. Hiermit startet Ihr im letzten Level. Allerdings könnt Ihr auch zurücklaufen und in einen vorherigen Level einsteigen.

Overboard

Paßwörter

- | | |
|--|--|
| 01.) Anker/Anker/Anker/Anker/Anker/Anker | 11.) Fisch/Fisch/Galeone/Schädel/Fisch/Galeone |
| 02.) Galeone/Schädel/Fisch/Anker/Galeone/Anker | 12.) Galeone/Anker/Galeone/Fisch/Anker/Fisch |
| 03.) Galeone/Anker/Schädel/Galeone/Anker/Fisch | 13.) Schädel/Schädel/Anker/Galeone/Fisch/Fisch |
| 04.) Schädel/Galeone/Fisch/Anker/Anker/Galeone | 14.) Galeone/Anker/Schädel/Fisch/Fisch/Anker |
| 05.) Fisch/Fisch/Anker/Galeone/Schädel/Anker | 15.) Schädel/Galeone/Schädel/Schädel/Fisch/Galeone |
| 06.) Schädel/Anker/Anker/Fisch/Anker/Galeone | 16.) Galeone/Fisch/Galeone/Fisch/Galeone/Anker |
| 07.) Fisch/Anker/Galeone/Galeone/Galeone/Schädel | 17.) Anker/Galeone/Fisch/Schädel/Fisch/Galeone |
| 08.) Anker/Fisch/Galeone/Schädel/Schädel/Fisch | 18.) Fisch/Galeone/Anker/Schädel/Galeone/Fisch |
| 09.) Galeone/Schädel/Schädel/Fisch/Anker/Schädel | 19.) Galeone/Fisch/Schädel/Anker/Anker/Schädel |
| 10.) Fisch/Schädel/Anker/Fisch/Schädel/Fisch | 20.) Schädel/Galeone/Anker/Fisch/Galeone/Schädel |

Speedster

Tricks

Gebt die Tastenkombinationen im Startscreen mit der Aufforderung „Press Start“ ein. Hierdurch erhaltet Ihr einen versteckten Kurs, bessere Autos und noch weitere Goodies.

X, ↑, Δ, ↓, R1, L1

↑, ←, →, X, O, □

←, Δ, R1, O, L1, ↓

→, □, ←, O, ↑, X

Robotron X

Cheats

Um Euch einige zusätzliche hilfreiche Power Ups zu erschwindeln, solltet Ihr folgende Tastenkombinationen während eines Spiels **SEHR SCHNELL** eingeben. Beachtet bitte, daß jeder Code nur begrenzt pro Stage aufrufbar ist. Bei richtiger Eingabe erscheint das Power Up in der Nähe Eurer Spielfigur. Ihr müßt es dann nur noch aufnehmen.

Shield: ↓, ←, □, O

Doppelwaffe: ↑, Δ, ↑, Δ

Dreifachwaffe: →, →, □, X

Vierfachwaffe: ↓, ↓, ↑, O

Wave: ↑, O, ↓, →, □

Beschleunigung: ←, ←, →, →, Δ

Flame: ↓, →, ↓, →, O

Need for Speed 2

Zusätzliches

Im Spiel verstecken sich verschiedene Fahrzeuge, die von Spieler 1 sowie Spieler 2 genutzt werden dürfen. Es funktioniert auf folgende Weise. Beispiel: Spieler 1 gibt VANME ein. Spieler 2 muß, um den gleichen Effekt zu erzielen, VANUS eingeben. Ihr braucht also nur die Endungen ME und US zu beachten. Wichtig: Das Paßwort MUSS sechstellig sein. Solltet Ihr also eine Kombination aus nur fünf Buchstaben verwenden, muß die letzte Stelle als **LEERZEICHEN** eingegeben werden. Erst dann bestätigen! (Nicht vergessen, daß Ihr noch entweder ME bzw. US dahintersetzen müßt!)

BNZ	BMR
VAN	JEP
BUS	LC
BUG	MAZ
CIT	QUAT
ARMY	TRAM
SNOW	VOV
SEMI	YJ
LIMO	OUTH
WAGON	STDA
CRAT	STDB
LOG	STDC
TREX	OUTH
BEET	

Spider

Cheats/Paßwort

Energie und Waffen aufladen: Pausiert ein aktuelles Spiel und gebt folgendes ein: $\Delta, \times, \times, \times, \circ, \times, \square, \Delta, \times, \Delta, \circ$. Die kleine Spinne leuchtet silbern auf, und Ihr habt die Energie- und Waffen-vorräte aufgefrischt.

Mini-Mode: Um die Spinne in ein winzi-ges Etwas zu verwandeln, pausiert Ihr ein Spiel und gebt folgendes ein: $\Delta, \square, \circ, \Delta$. Daraufhin schrumpft Eure Spinne stark zusammen. Allerdings ist das Spiel hierdurch etwas schwieriger zu meistern. Sollte Euch diese Größe stören, pausiert Ihr erneut und gebt den Code noch einmal ein. Hierdurch erhaltet Ihr die normale Größe wieder.

Das Paßwort, mit welchem man alle Le-vels anwählen kann, lautet:
68KB3Y118H56TLMVM35.

Soviet Strike

Cheats

Gebt einmal **GHANDI** im Paßwortscren ein. Und laßt Euch überraschen, was die-ser Name denn wohl ausrichten mag. Mit **COLDPIZZA** geht der Treibstoffvorrat nicht zur Neige. Ein zusätzliches Leben verbirgt das Paßwort **FREEBIE**. Gleich vier Leben gibt es für das Paßwort **VOODOO**. **GABRI-EL** ermöglicht ein Waffen-Upgrade, und **ALBATROSS** halbiert den Spritverbrauch.

Jumping Flash 2

Support AI

Im Startscreen mit den Optionen **Game Start, Time Attack, Load, Save, Options** gebt Ihr zügig die folgende Tastenkombi-nation ein: $\leftarrow, \rightarrow, R1, L2, L1, R2, \uparrow, \downarrow, \Delta$, Select. Nun schaut Ihr unter dem Punkt **Options** nach. Dort steht jetzt der Support AI Rachel zur Verfügung.

Alien Trilogy

Cheatmenü

Gebt als Paßwort **GOTP1NK8C1DB00TSON** ein (= I got pink acid boots on). Bestätigt auf der Option Akzeptieren. Beendet das Menü und schaut im Startscreen nach. Hier steht der neue Punkt Cheats nun zur Auswahl.

ESPN Extreme Games

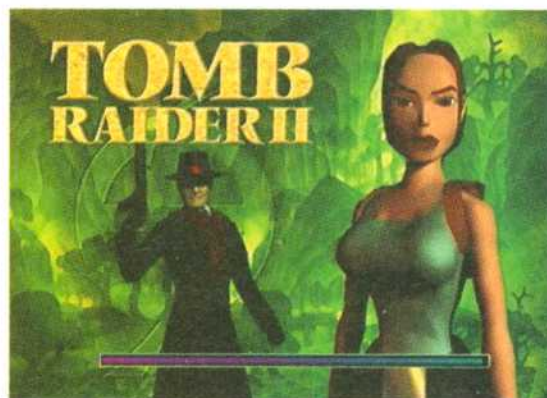
Paßwort

Mit folgendem Paßwort erhaltet Ihr in dem Klassiker jede Menge Geld, coole Fahrzeuge und eine prima Wertung:
237 190 190 080 000 000 176 113 219

Tomb Raider 2

Tip

In Level 12, „Das Kloster von Barkhang“, solltet Ihr Eure Waffen nicht ziehen. Versucht, an den Mönchen auf friedliche Weise vorbei zu kom-men. Mit etwas Glück greifen Euch diese nicht an. Dies hat den Vorteil, daß Munition sowie Medi-Packs gespart werden.



Rapid Racer

Cheats



Gebt die aufgelisteten Codes als Spielernamen ein. Um die Leerstelle besser zu erkennen, ist diese als Bindestrich (-) aufgeführt.

-str (FMVs anschauen)
rush (Speed Ups)
-boa (Boote)
-qak (Entencheat)
hurr (Hurricane)
-day (Day Tracks)
-nit (Night Tracks)
frac (Fractal Tracks)
winr (Win Cheat)
bxtr (Porsche Cheat, der voraussetzt, daß sich eine Memorykarte mit gespeichertem Porsche Challenge Stand auf der Karte be-findet und von einem gespeicherten Rapid Racer Stand geladen wurde)
rrim (Spiegel)

Tracks:

Day Track 1 bis 6: d--1 bis d--6 eingeben.
Mirror Tracks 1 bis 6: m--1 bis m--6 einge-ben.
Night Tracks 1 bis 6: n--1 bis n--6 eingeben.
(Auch hier wurden die Leerstellen wieder mit dem Bindestrich (-) gekennzeichnet.)

iampro (Pro Level)
fat tires (Breitreifen)
banzai (keine Kollisionsabfrage)
vet me (Rookie Level)
weeoo (Saison geschafft)
noviscous (Terrain behindert das Fahrzeug nicht)

Monster Trucks

Cheats



Gebt die folgenden Tastenkombinationen einfach im Hauptmenü ein. Ein „Rülpfen“ bestätigt die richtige Eingabe.

Tall Trucks: L1, R2, L2, R1, $\uparrow$.
No Damage: $\leftarrow, \leftarrow, \leftarrow, \uparrow, \downarrow, L1, R2$.

Super Grip: L1, L1, R1, R1, L2, L2, R2, R2.
Extra Power: L2, $\leftarrow, \rightarrow, \uparrow, \downarrow, R2$.

Bug Riders

Cheats

Gebt die folgenden Paßwörter im Game Resume-Menü ein:

CREDITROLL zeigt die Credits an.
ALTOPARLAN verhindert Energieverlust.
TRSSSENSINC schaltet die Zeit ab.

SMALLBUGS erzeugt kleinere Tiere.
LARGEBUGGS erzeugt größere Tiere.

Croc

Zwischensequenzen/Paßwort



Drückt in der Hauptauswahl mit den Optionen **Start Game/Options/Load Game/Enter Password/Show Intro** zusammen Select + □. Daraufhin verändert sich der Punkt **Show Intro**, und Ihr habt die Möglichkeit, mit dem Steuerkreuz eine beliebige Zwischensequenz auszuwählen. Markiert den Punkt und betätigt die X-Taste, um sie betrachten zu können. Das Paßwort, um in alle Levels hineinschnuppern zu dürfen lautet übrigens: **LLLLDRRLDRDLUR**.

Colony Wars

Cheats



Gebt einen der nachfolgenden Begriffe als Paßwort ein, um den entsprechenden Effekt zu erhalten:

All*cheats*off (Cheats werden deaktiviert)
TranquilleX (Waffenkühlung)
Memo*X33RTY (grenzenlose Waffenbestückung sekundär)
Commander*Jeffer (Levelanwahl)
Hestas*Retort (grenzenlose Energie)

Rosco McQueen

Paßwörter

Zu unserem mutigen Feuerwehrmann einige Paßwörter.

- | | |
|-------------|-------------|
| 01.) FLUFFY | 08.) PILLOW |
| 02.) SWEATY | 09.) TRICEP |
| 03.) HOTROD | 10.) MOTION |
| 04.) GREASE | 11.) HIPHOP |
| 05.) BIGEND | 12.) KENNEL |
| 06.) SMELLY | 13.) BARREL |
| 07.) WIDETV | 14.) SPLASH |

TOCA Touring Car Championship

Cheats



Gebt die nachfolgenden Worte als Fahrernamen ein und bestätigt mit O.K. Eine Stimme informiert Euch daraufhin, daß der entsprechende Cheat aktiviert wurde.

CMNOHITS: Kollisionsabfrage
XBOOTSTME: Geschwindigkeit
CMMICRO: Vogelperspektive
CMCOPTER: Hubschrauber

CMSTARS: Sternenhimmel
CMHANDY: Handy Mode
CMGARAGE: Extrawagen
CMTOWN: Hintergrundgrafiken

Space Jam

Zusätzliche Optionen

Markiert in der Auswahl die Optionen und drückt die X-Taste. Hier haltet Ihr gleichzeitig L1+L2+R1+R2 und betätigt erneut X. Es stehen Euch jetzt vier neue Optionen zur Verfügung.

Rage Racer

Mirrormode/Spiegel wegschalten

Haltet, bevor das Rennen beginnt, Start + L1 + R1 gedrückt. Somit aktiviert Ihr den Mirrormode.

Den Rückspiegel schaltet Ihr folgendermaßen aus dem Bild: Spiel pausieren, die Taste Δ gedrückt halten und L1 betätigen. Um ihn wieder zuzuschalten, pausiert Ihr erneut, haltet die Taste Δ gedrückt und betätigt R1.0.

Tempest X3

Zusätzliche Optionen

Erringt den ersten Platz in der Highscore-Liste und tragt Euch mit **HVS** ein. Im nächsten Screen wird **YIFF!** eingegeben. Nun stehen im Select Game Screen zusätzliche Punkte zur Verfügung.

Ogre Battle

Paßwörter

Mit dem Paßwort **MUSIC/ON** als Spielernamen erhaltet Ihr einen praktischen Sound-Test.

Gebt Ihr jedoch **FIRESEAL** als Namen ein, startet Ihr in Dragons Heaven mit einer wirklich guten Armee.

Micro Machines V3

Diverses

CATLIVES als Spielernamen versorgt Euch mit neun Leben.

GIMMEALL als Spielernamen eröffnet die Multitracks im Multi-Player-Modus.

Pausiert ein aktuelles Spiel und gebt folgendes ein:

Fahrzeuge verändern:

↓, ↓, ↑, ↑, →, →, ←, ←.

Streckenobjekte beeinflussen:

Δ, □, □, Δ, □, □, Δ, X.

Die CPU-Fahrzeuge ausbremsen:

○, Δ, □, X, ○, Δ, □, X.

Zusätzliche Kameraperspektive:

←, →, □, ○, ←, →, □, ○.

Eigenes Fahrzeug beschleunigen:

□, X, ○, □, Δ, X, X, X, X.

FIFA 98

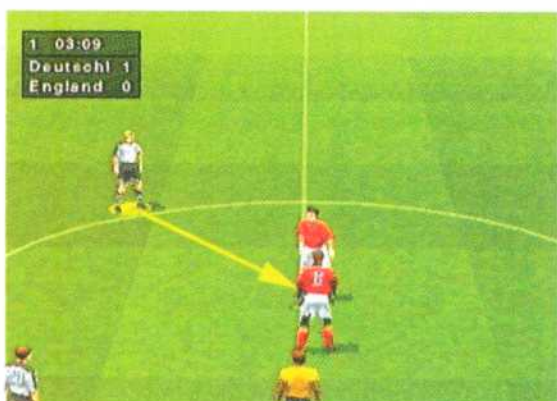
Unser **Fußballexperte Frank** (selbst mehrfacher Weltmeister) hat sich mal eben hingesetzt, um für all diejenigen, die bei **FIFA 98** kein Bein auf den Boden bekommen, ein paar **Tips zusammenzuschreiben**



Obwohl **Kopfbälle und Volleyschüsse** natürlich spektakulär aussehen, sollte man nach hohen Flanken lieber den Ball abtropfen lassen und ihn dann ins Tor schieben. Dazu wartet man nach der Flanke, ohne auf den Schußknopf zu drücken, bis der Ball unter Kontrolle des eigenen Stürmers ist (sieht man an der veränderten Farbe des Kreises um den Spieler). Dann ganz einfach kurz den Schußknopf gedrückt. 80% dieser Chancen gehen ins Tor. Steht der Tormann etwas weiter vor dem Kasten, ist auch ein Heber sehr nett. Dazu zweimal kurz auf den Schußknopf drücken, dann segelt das Leder ins Netz.



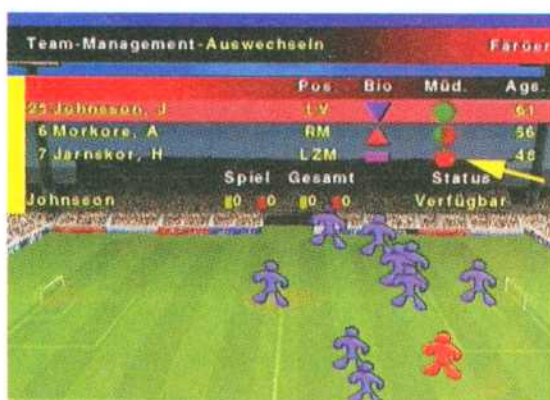
Freistöße direkt zu verwandeln ist sehr schwer. Mit einem einfachen Heber über die Mauer erzielt man meist bessere Erfolge. Dazu steuert Ihr den ballannahmenden Spieler hinter die Mauer (auf Abseits achten!). Spielt jetzt einen hohen, aber nicht zu festen Ball. Der hinter der Mauer stehende Spieler wird den Ball bekommen und kann so leicht einschießen. Aus kurzer Entfernung lohnt sich oft auch ein fester Schuß auf die Ecke, besonders in der Halle erzielt Ihr so viele Tore.



Gleich beim **Anstoß** lohnt es sich meistens, mit vollem Tempo auf den gegnerischen Stürmer loszustürmen, um per Grätsche oder Tackle den Ball zu erkämpfen. Hat man selbst Anstoß, gibt es zwei gute Möglichkeiten. Entweder spielt man den Ball nach hinten, um ruhig das Spiel aufzubauen, oder man startet einen Solo-Lauf Richtung Tor, bei dem man des öfteren finten sollte, um nicht seinerseits den Ball abgejagt zu bekommen.



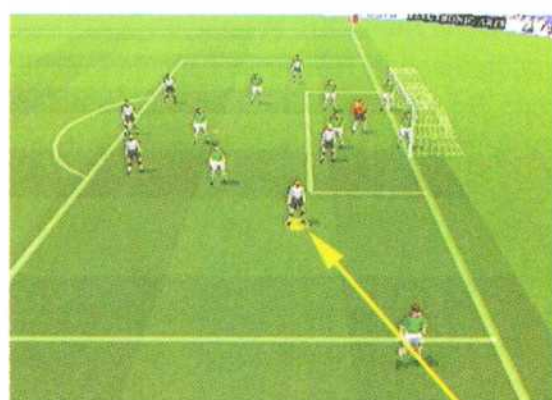
Eine gute Möglichkeit bietet sich immer dann, wenn man von der Seite in den **Torraum flanken** kann. Möglichst bis kurz vor die Grundlinie sprinten und dann per Flankenknopf den Ball in den Strafraum ziehen. Um auf der Seite durchzubrechen, nicht dauernd sprinten, da der eigene Spieler so schnell ermüdet und langsamer wird. Lieber normal laufen und erst sprinten, wenn der Gegner in gefährliche Nähe kommt. Flache Pässe solltet Ihr erst spielen, wenn Ihr schon im Strafraum seid. Dann sind hohe Bälle nutzlos.



Zum **Teammanagement** gibt es auch ein paar Worte zu sagen. Spieler, die total ermüdet sind, bringen Euch nichts mehr, wechselt sie sobald wie möglich aus. Die vorgegebene Taktik ist meistens die optimale für die von Euch gewählte Truppe. Ihr könnt aber auch experimentieren, vielleicht gibt es ja eine bessere. Falls Ihr kurz vor Schluß zurückliegt, wechselt einen zusätzlichen Stürmer ein, verkleinert die Abwehr und spielt so aggressiv wie möglich und denkt daran: Das nächste Spiel ist immer das schwerste.



Allgemein gilt: Nicht zu lange den Ball führen, lieber öfter mal einen sicheren Kurzpaß spielen. So verringert Ihr das Risiko, den Ball abgenommen zu bekommen. Laßt Eure Spieler nicht zu oft und zu lange sprinten, sie ermüden sonst sehr schnell und müssen bald ausgewechselt werden. Wenn Ihr kurz vor Schluß knapp in Führung seid, spielt auf Zeit, paßt zurück und laßt den Keeper beim Abschlag lieber ein paar Schritte mit dem Ball laufen, bevor Ihr ihn nach vorne schießt. Ansonsten gilt die alte Fußballweisheit: Flach spielen und hoch gewinnen. Flachpässe finden öfter ihr Ziel als hohe Bälle. Zudem brauchen die Spieler weniger Zeit, sie unter Kontrolle zu bringen.



Ecken sind ein ganz besonderes Thema. Natürlich sieht es spektakulär aus, wenn man per Kopf ins Dreieck trifft. Leider sind solche Treffer eher die Ausnahme als die Regel. Besser sind kurze Ecken, die auf einen Spieler getreten werden, der seitlich versetzt zum kurzen Pfosten steht. Dieser kann dann entweder direkt oder nach einer Finte ins Tor schießen. Eine weitere Möglichkeit ist eine kurze Ecke mit anschließender Flanke. Dann gilt wieder, daß Abtropfenlassen besser als Köpfen ist.



Der **Tormann** hat beim Herauslaufen oft erschreckende Schwächen. Ihr könnt mit einem einfachen Trick verhindern, daß Euer Keeper bei Alleingängen gegnerischer Stürmer allzu schlecht aussieht. Versucht nicht um jeden Preis den Gegner zu erreichen, meistens ist dieser zu schnell. Steuert den von Euch kontrollierten Spieler aus dem einzusehenden Bildschirm, dann müßt auch der Torwart besser agieren. Bei Abstoßen und Abschlägen müßt Ihr den Ball so weit wie möglich nach vorne schlagen. So verringert Ihr das Risiko eines schnellen Konters.



In der **Verteidigung** hängt viel vom Timing Eurer Grätschen ab. Besonders im Weltklasse-Modus ist es oft einfacher, sich mit einem fairen Tackling (notfalls öfter probieren) den Ball zu erkämpfen, da die CPU-Spieler überraschend gut dribbeln können. Drückt dazu den Schußknopf, wenn Ihr in der Nähe des ballführenden Gegners seid (siehe Bild). Im Strafraum sollte man nur im Notfall grätschen, denn einen Elfmeter zu halten ist sehr schwer. Allgemein gilt: Grätschen auf ein Minimum beschränken, es spielt sich schlecht mit weniger als elf Mann.

Broken Helix

Konami scheint mit diesem Spiel wirklich **neue Maßstäbe** in Sachen Umfang und Schwierigkeitsgrad setzen zu wollen. Grund genug für uns, hier **einen möglichen Lösungsweg** aufzuzeigen

ALLGEMEINE HINWEISE BROKEN HELIX

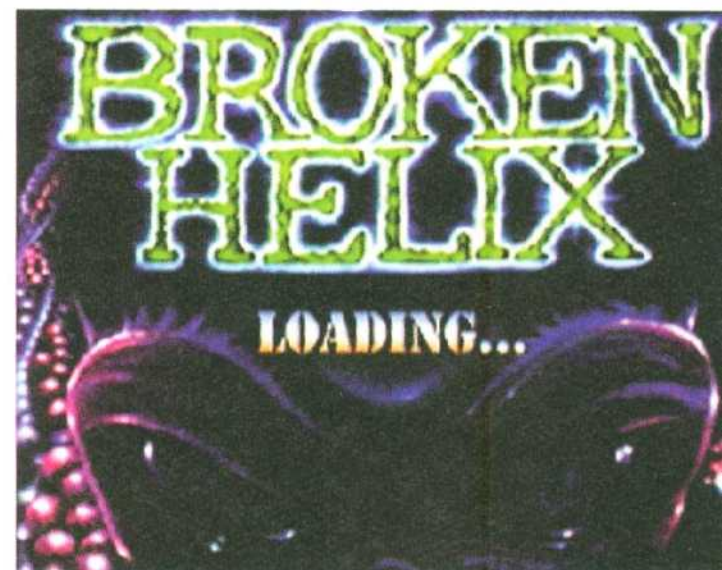
- Ballert nicht gleich alles aus dem Weg. Im Gegenteil, beschießt Ihr sensible Dinge, kommt das schnelle Ende. Also, seid vorsichtig.
- Selbstverständlich sollten so viele Goodies und Power Ups wie möglich eingesammelt werden. Manchmal kann aber eine all zu große Gier auch Ärger nach sich ziehen. Ärgert Euch deswegen nicht, falls mal etwas liegenbleiben sollte.
- Untersucht die betäubten Gegner, denn sie haben fast immer hilfreiche Goodies bei sich.
- Bedenkt, daß betäubte Personen auch wieder zu sich kommen. Seid also auf deren Attacks vorbereitet. Um dies jedoch zu vermeiden, solltet Ihr: 1.) betäuben, 2.) untersuchen und 3.) draufspringen und somit ausschalten.
- Die Überwachungskameras sind mit das Schwierigste im Spiel. Versucht in ihrer Nähe stets zu kriechen. Hier bringen überhastete Aktionen nicht viel. Laßt Euch ruhig „etwas“ Zeit, da das Timelimit doch großzügig bemessen ist.
- Broken Helix ist ein aktives Spiel. Das bedeutet, daß sich die Personen darin aktiv bewegen. Solltet Ihr also die Leute nicht an den beschriebenen Orten vorfinden, kann es durchaus sein, daß sie sich schon etwas in der Umgebung bewegt haben. Das bedeutet wiederum, daß Ihr etwas suchen müßt.
- Da sich das Game in viele verschiedene Plots aufspaltet, zeigen wir hier nur einen möglichen Lösungsweg. Wobei die Handlungen durchaus auch in unterschiedlichen Reihenfolgen gespielt werden können. Bedenkt dies bitte. Es kann durchaus passieren, daß Ihr Handlungen erlebt, die hier nicht erwähnt sind, bzw. daß trotz dieser Vorgabe manche Handlungen etwas anders ablaufen.

Zu Beginn laßt Ihr erst einmal Eure Kollegen die Wissenschaftler erledigen. Danach betretet Ihr die düsteren Korridore von Area 51. Ihr befindet Euch in einem langen Gang. Betretet die erste Türe links. Betäubt den Wissenschaftler und sammelt die Goodies ein. (Die CD ist zum Speichern bestimmt. Bedenkt jedoch, daß Ihr sie nur einmal verwenden könnt. Setzt die Speicheroption somit überlegt ein.) Geht hinaus auf den Gang und betretet den gegenüberliegenden Raum. Erneut die Gegner betäuben, die Goodies einsammeln und wieder hinaus in den Gang gehen. Geht ein Stück weiter und betretet die Herrentoilette (sehr leicht am entsprechenden Symbol neben der Türe zu erkennen). Beschießt sofort die Überwachungskamera und versichert Euch, daß diese ausgeschaltet wurde. Betäubt den Wissenschaftler. Rechts seht Ihr eine Bombe. Diese entschärft Ihr mit der Zange aus Eurem Inventar. Achtet unbedingt darauf, vorher die Zange im Inventar anzuwählen, und ballert nicht versehentlich auf die Bombe.

Geht nun wieder in den Gang und sucht den Aufzug auf. Benutzt ihn und betretet dann den Satlink. Vorsicht! Hier halten sich einige schießwütige Wissenschaftler auf. Betretet dann das Robot Command Center. An dem Schaltpult übernimmt Ihr dann die Kontrolle des Transportroboters und steuert diesen in den großen Raum hinaus. Hier seht Ihr eine

Säule mit mehreren Öffnungen. Steuert den Roboter dort hinein und holt die Goodies heraus. Nun noch zurückgedüst und die Goodies an Euren Helden übergeben. Betretet den Aufzug erneut und kehrt in den ersten Abschnitt zurück. Gleich links außerhalb des Aufzuges könnt Ihr einen schmalen Gang entlangkriechen. (Geht einfach in die Kriechstellung und bewegt die Spielfigur auf die linke Wand zu. Der Zugang öffnet sich nur, wenn Ihr angekrochen kommt.) Benutzt diesen (Vorsicht Gegner) und betretet dann den Konferenzraum. Von hier aus könnt Ihr eine Kamera (durch die Scheibe) erledigen. Dann geht Ihr gegenüber in die Damentoilette und wendet erneut Schema F an: Betäuben, Goodies einsammeln und Erledigen. Wieder in den Gang hinaus und mit dem mitgeführten Schlüssel die Türe betätigt. Rechts herum lauert ein Wissenschaftler, den Ihr erledigen müßt. Haltet Euch nun an der Innenseite und kriecht bis in den Aufzug hinein.

Im nächsten Stock betäubt Ihr den Wis-



senschaftler in der Toilette. Achtet auch darauf, daß einige unangenehme rotierende, fliegende Shuriken an Eurer Lebensenergie zehren wollen. Hier solltet Ihr schnell handeln. Ballert diese also weg! Geht dann weiter, bis eine Rampe zu sehen ist. Marschiert diese hinauf. Sammelt oben im Raum die Goodies ein und bedient Euch auch hier des Robot Command Centers. Steuert den Roboter durch die Türe gegenüber der Rampe und holt die Goodies aus der rechten Öffnung. Ihr findet dort drei Granaten und einen Schlüssel. Die Granaten übergibt der Roboter Euren Hero. Den Schlüssel behält er allerdings.

Steuert nun den Roboter zurück in den Raum mit den Shuriken und von dort aus weiter, wo sich eine Tür befindet, an welcher der Schlüssel benutzt wird. Mit Eurer Spielfigur zerstört Ihr dann die Shuriken. Dann geht es den Gang hinab. Unten an der Kreuzung geht Ihr nach



rechts und weiter den Korridor entlang. Im ersten Raum rechts wird der aggressive Wissenschaftler erledigt, und Ihr unterhaltet Euch mit dem netten Herrn in weißer Kleidung. Vergeßt den Schlüssel nicht mitzunehmen. Geht hinaus und betretet den Raum gegenüber. Auch hier werden wieder Gegner gegrillt, und mit einem Weißkittel wird geredet. Schaltet noch die Autoguns an dem Bedienerboard aus.

Sucht nun das Communication Center. Dort könnt Ihr Euch eine neue CD schnappen. Verlaßt das Center und geht nach rechts. In den Büroräumen benutzt Ihr die rote Tür. Lauft in den Raum, welcher mit den grünen Schlüssel geöffnet wurde. Ballert die Kameras weg und entschärft die zweite Bombe. Danach lauft Ihr ins Communication Center.

Redet mit dem Reporter mehrfach, um einen Schlüssel und einen Verstärker zu erhalten. Mit dem Schlüssel benutzt Ihr den Aufzug. Habt Ihr ihn verlassen, geht Ihr wieder in das Robot Command Center und gebt dem Roboter den Verstärker. Mit dem Aufzug geht es nun in den Stock mit den Shuriken. Dort geht Ihr in das Communication Center und holt Euch das Paßwort für die Broken Helix Daten.

Benutzt dann den Aufzug in die dritte Etage. Nach einigen Gegnern (was Ihr mit ihnen anstellt, wißt Ihr mittlerweile selber) schnappt Ihr Euch die CD und redet mit der Wissenschaftlerin. Betäubt sie und nehmt den Schlüssel, den sie bei sich trägt an Euch. Marschier die Rampe hoch und räumt dort auf. (Ach-

tung, die folgenden Handlungen können vom Spielverlauf abweichen!) Schaut Euch in den Medlabs um, um eine Gas Card zu erhalten. (Mit dem Alien reden.) Ein weiterer Mutant trägt einen Juwel bei sich. Schaut Euch noch genau um. Hier gibt es auch noch weitere Goodies abzustauben (Virus-Gegenmittel, Pillen, etc.). Folgendes ist hier oben noch zu tun: Das Paßwort an der Konsole benutzen, an welcher die Pillen zu erhalten waren (Broken Helix Daten). Eventuell könntet Ihr hier mit Tonka sprechen. Vorsicht, dieser könnte versuchen, Euch zu töten. Kommt ihm zuvor. Falls dies nicht geschieht, trifft Ihr später auf ihn.



Benutzt den Aufzug in den vierten Stock. Den Mann erledigen. Benutzt die rechte Türe und haltet Euch auf der rechten Seite des Korridors. Am Ende des Raums liegen einige Goodies bereit. Auf dem Rückweg holt Ihr in der ersten Toilette das Goodie, und in der zweiten führt Ihr eine Unterhaltung mit der anwesenden Person. Haltet Euch nun weiterhin rechts, bis Ihr den Wagen erreicht, welchen Ihr benutzt. In der Fabrik zerstört Ihr den Roboter und betretet den DANGER-Raum. Hier werden fleißig Goodies eingesammelt. Sucht dann die Fahrstühle und geht in den gegenüberliegenden Raum.

Es folgt eine Zwischensequenz.

Danach lauft Ihr hoch. Paßt auf die Shuriken auf! Geht in den oberen Bereich der Fabrik. Hier wird der Schalter mit den lila Markierungen benutzt. Vom Vorsprung aus jumpst Ihr über die schwebenden Plattformen hinüber. Holt die Schlüssel und unten die Goodies. Dann geht es per Wagen zu den Schächten.

Versucht, hier an den Leitungen vorbei zu kommen, und räumt die Gänge leer. An deren Ende liegt ein Raum, in welchem einige Mutanten auf ihr Ende warten. Habt Ihr ihnen dies bereitet, geht es per Fenster (durch die Scheibe) raus.

Nun gelangt Ihr zu einer Ansammlung von Wissenschaftlern, mit denen Ihr ein wenig plaudert (funktioniert auch durch die Scheibe). Mit dem Wagen fährt Ihr dann zum Command Center. Hier solltet Ihr mit freundlicher Miene aufwarten und keinerlei Wissenschaftler betäuben. Sammelt alle Goodies ein und sucht Fitz. Dieser übernimmt das Entschärfen einiger Sprengladungen, und Ihr macht Euch mit dem Wagen auf zum Lift in Etage 6. Dort solltet Ihr Reese das Bild geben und mit ihm sprechen. Folgt ihm dann zum Aufzug zu Ebene 7. Reese erzählt ein wenig von sich, und Ihr solltet ihm aufmerksam zuhören, da er eine kleine Aufgabe für Euch hat. Beim Zielort angekommen, solltet Ihr gewappnet sein und eine neue Waffe erhalten haben. Mit dem Flammenwerfer kriecht Ihr nun die Gänge entlang und benutzt die Schalter neben den Türen. Nun gilt es, die gleiche Vorgehensweise auf der anderen Levelseite zu absolvieren, nehmt Euch jedoch vor dem Getier in acht. Sprecht mit Reese und benutzt den Aufzug. Auf Ebene 5 angekommen, benutzt Ihr den Aufzug zu Ebene 8. Dort folgt Ihr dem Korridor, sammelt die Goodies ein und begeben Euch per Lift zu Ebene 10.

Erkundet den Gang und holt Euch die Goodies. Rechts geht es die Rampe hoch. Nach einigen Sprüngen wählt Ihr





die goldene Mitte (die mittlere Rampe hinauf) und sucht hier eine Klettermöglichkeit. Von hier aus sucht Ihr links einen Vorsprung, welcher Euch die Möglichkeit gibt, weiter oben in einen Gang zu gelangen. Hier geht es eine schmale Rampe nach unten, an deren Ende befindet sich ein hellblauer Schlüssel. Am Fuß der Rampe springt Ihr nach rechts, vergeßt jedoch nicht, den Schalter für die Brücke zu betätigen (quasi der Rückweg). Lauft nun in Richtung des Midi-kits. Überspringt den Abgrund und marschier weiter, um das Danger-Shield sowie die Attrappe zu erhalten. Auf der rechten Seite des Fake-Feldes springt Ihr auf den Fuß der Rampe. Schaut nun einmal in das Bullauge des Raumschiffes. Dann geht es zurück zum Energiefeld, und man schnappt sich die Raketen. Mit diesen geht es den Gang hinab. Nachdem einige aufdringliche Gegner eliminiert wurden, geht es zurück zur schmalen Brücke. Lauft den Weg über den Aufzug durch Etage 8 auf Etage 5 zurück.

Sucht Reese auf und gebt ihm das gesuchte Gerät. Folgt ihm danach. Nun sollte eine Sequenz mit einem Alien folgen. Unterhaltet Euch mehrmals mit Reese sowie dem Alien, um an Informationen über eine Waffe zu gelangen. Auch erhaltet Ihr hier genauere Informationen zur Alienqueen. Reese öffnet Euch dann noch den Aufzug für den weiteren Verlauf. Sucht den Raum „Level 8“ auf. Übernehmt hier den Roboter und geht die Rampe hinauf. Oben solltet Ihr vorsichtig den Vorsprung entlangbalancieren. Goodies einsammeln und hinüber zum Energiefeld düsen. Den Schalter, der die Brücke herunterbefördert, betätigen. Nun mit der Spielfigur selbst zu der dem Aufzug gegenüberliegenden Tür gehen. Ihr werdet bemerken, daß sich das Energiefeld senkt. Rechts zum Fuß der Rampe laufen und dem Vorsprung nach rechts folgen.

Reese sollte sich eigentlich langsam gemeldet haben. Tut er dies noch nicht,

lauft einfach mehrmals hin und her. Er erklärt Euch alles weitere. Sammelt noch alle Goodies hier ein. Über die Brücke gen Aufzug gehen (vergeßt nicht die Goodies des Roboters) und Etage 9 besuchen.

Nun liegt es an Euch, Reese die Haut zu retten. Laßt die Goodies besser liegen und rennt zum Teleporterraum. (Profizocker können sich jedoch schon um die Goodies kümmern. Hier ist eine gute Stelle, um abzuspeichern. Solltet Ihr versagen, könnt Ihr Euch von hier aus wieder einloggen.) Schaltet sicherheitshalber die Karte zu. Das hilft besser bei der Orientierung. In der Halle vor dem Teleporterraum kontaktiert Euch Reese erneut. Macht Euch dann an der Konsole des Teleporters zu schaffen, worauf Reese auch endlich auftauchen sollte. Nun bricht die Hölle von Area 51 über Euch herein. Dutzende von Mutanten wollen Euch an den Kragen. Versucht, Euer Feuer so zu kombinieren, daß eine Art Sperrfeuer mit dem von Reese ent-



steht. Versucht, Euch einen Weg zu bahnen. Achtet aber unbedingt darauf, Reese stets im Rücken zu haben. Entfernt Ihr Euch zu weit von ihm, ist dieser verloren. Versucht dies bis zum Reaktorraum durchzuhalten. Reese wird hier eine Tür öffnen. Dann geht es nach unten, wobei weiterhin alle Gegnerschaft in den digitalen Himmel befördert werden muß. Versucht nicht, den Marines über den Weg zu laufen. Links neben der Brücke befindet sich erneut ein wichtiges Item. Schnappt dieses und geht zum Lift. Checkt hier die Roboter ab. Es erfolgt wieder eine Szene.

Lauft zurück zu Reese. Erneut geht es um die Wurst. Bleibt unter ALLEN Um-

ständen VOR ihm. (Erwähnte ich das mit dem guten Speicherpunkt schon?) Bereitet nebenbei die Waffe der Außerirdischen vor. Und bahnt Euch den Weg zum Aufzug zur Etage 10.

Folgt weiterhin Reese. Hier solltet Ihr alle Goodies, die herumliegen, aufnehmen, da Ihr sie brauchen werdet! Steigt die Rampe hinauf. Hier kann nun eine Tür betreten werden, die zum Reaktorraum führt. Nehmt die Alienwumme und macht Euch bereit. Ab in den Lift und Tonka atomisieren! Nun schaltet Ihr auf den Roboter um und geht Reese hinterher. Ab geht es mit dem Wagen, und erneut ist ein guter Zeitpunkt zum Abspeichern gekommen.

Sobald Ihr angekommen seid, erhaltet Ihr eine rüde Anmache von Black Dawn. Kurzerhand wird dieser mit der Alienwaffe erledigt. (Abstand beim Ballern halten, da die Wirkung der Waffe doch recht breit gefächert ist.) Sucht dann erneut Reese auf, welcher mittlerweile beim Reaktorkern steht. (Lift benutzen.) Folgt diesem dann ...

Beim Schalter für das Energiefeld angekommen, bekommt Ihr noch eine Zwischensequenz gezeigt. Als letzte Aufgabe steht nun noch die Vernichtung der Alienqueen auf dem Programm. Ballert auf sie, was das Zeug hält. Weicht immer wieder auf die Rampe zurück, um ihren Schnappern zu entkommen und die ekeligen Batzen abzuschütteln. Der Flammenwerfer bildet hier die erste Auswahl und sorgt für verheerenden Schaden. Abschließend wird wieder mit Reese geredet, um aus dem Energiefeld zu gelangen. Folgt ihm einfach, denn ...

... das Ende von Area 51 folgt als Abspann.



And the battle goes on...

Command & Conquer 2

Endlich ist es da! **Westwoods Geniestreich** schlägt auf der PlayStation voll ein. Und da einige **Missionen** doch recht kernig sind, wollen wir Euch ein wenig **strategische Hilfe** geben

ALLIIERTE SEITE



Mission 1: „Finden Sie Einstein“

Positioniert Eure Jeeps am Zugang zur Sowjet-basis. Aber haltet Euch von den Granatwerfern fern. Nun erledigt Ihr erst einmal nach und nach das Fußvolk mit Tanja. Achtet aber auf die Tesla-Spulen! Erst die Kraftwerke in die Luft sprengen. Einstein taucht auf, sobald die

Wachen um das Technologiezentrum herum erledigt wurden. Haltet Euch von dem unteren Abschnitt fern, da hier die Arbeit von Schlachtschiffen automatisch erledigt wird. Bringt Tanja und Einstein dann sicher nach Norden zu dem wartenden Helikopter, besteigt diesen, und der Level ist fertig. Wer will, kann mit den Jeeps vorher noch die traurigen Überreste der Sowjets erledigen.

Paßwort: HFHE7oT7Q



Mission 2: „Räumen Sie den Weg für den Konvoi frei“

Errichtet Euren Bauhof gleich zu Kartenbeginn, wo das Wegkreuz zu sehen ist. Baut ein Kraftwerk, eine Erz-Raffinerie und eine Cyborg-Fabrik. Nun geht es ans Produzieren und Erkunden des Geländes. Vergeßt nicht, den Zugang zur Basis oben zu sichern! Baut eine starke Truppe auf, die einige Mechanobots beinhalten sollte, und stoßt nach Süden vor. Hier befinden sich auch weitere Erzvorkommen. Behaltet stets das Zeitlimit im Auge. Marschiert dann nach Westen und attackiert die feindliche Basis. Von hier aus führt ein Weg nach Norden, welchen der herannahende Konvoi benutzen wird. Reinigt diesen von allen Gegnern und geleitet den Konvoi auf seiner Fahrt sicher durchs Gelände.

Paßwort: T3T2JZ7IE

Mission 3: „Tanjass Alleingang“



Ihr beginnt im nordwestlichen Abschnitt. Lauft ein Stück nach unten und befreit den Mechanobot mit Tanja. Vorsicht! Ihr dürft

nicht versehentlich die Fässer treffen, solange er noch dort steht! Tastet Euch dann vorsichtig durch das Gelände und haltet den Mechanobot stets in sicherer Entfernung. Auf der Karte seht Ihr genau, wo sich die Brücken befinden, welche Ihr sprengen müßt. Einige gegnerische Einheiten werden durch ein Transportboot westlich abgesetzt, achtet darauf und erledigt diese aus sicherer Entfernung. Im nächsten feindlichen Stützpunkt befreit man die Verstärkung. Den Flammerturm vernichtet das Geschütz. Vernichtet die Cyborgs und zerstört alle Gebäude, außer die Kaserne. Sobald Ihr diese in den roten Zustandsbereich geschossen habt, erobert Ihr diese und produziert noch einige Einheiten. Dann gilt es, sich vorsichtig vorzutasten, die Mechanobots in sicherer Entfernung nachfolgen zu lassen und die Brücken zu zerstören.

Paßwort: 17VLTWLS2



Mission 4: „Zerstören Sie alle sowjetischen Einheiten“

Ihr befindet Euch erneut im Gebiet, wie schon in der zweiten Mission, nur daß das Gelände nach Norden hin wesentlich größer ist. Baut sofort Infanteristen und mindestens

drei Rak Zeros, da schnell mit Flugzeugen Euer Bauhof angegriffen wird! Stellt auch sofort eine Erz-Raffinerie her. Nun bedeutet es, das Gelände zu erkunden, die Basis zu verteidigen und schnellstmöglich eine Waffenfabrik herzustellen. Ist die Basis abgedeckt, solltet Ihr auch eine zweite Erz-Raffinerie bauen und erst einmal schlagkräftige Verbände herstellen. Vergeßt nicht die unschätzbaren Fähigkeiten der Mechanobots.

Ist eine Streitmacht aufgebaut, wird die gegnerische Basis im Nordwesten des Geländes vernichtet.

Paßwort: CVKQJSPLC



Mission 5: „Tanjás Befreiung“

Ihr startet zunächst mit einem Spion. Lauft nach rechts hinter die kleine Baumgruppe. Beobachtet die Hunde und versucht, das Timing herauszubekommen. Bei ca. 26:10 des Zeitlimits solltet ihr loslaufen und in die Waffenfabrik rennen, euch unter den Laster klemmen, und los geht die Fahrt zu Tanjas Gefängnis. Dort

schaltet ihr dann mit ihr die Luftabwehr aus. Achtet dabei aber auf die Wachhunde! Sind alle vier Attentate vollbracht, landet auch schon der rettende Hubschrauber, und ihr bringt Tanja in Sicherheit. Nun landet im nordwestlichen Teil Verstärkung, mit welcher ihr die nördliche Sowjetbasis angreift. Ballert den feindlichen Bauhof in den roten Bereich und erobert ihn. Nun gilt es, zu produzieren und alle gegnerischen Einheiten zu vernichten. Ihr seht auf der Karte eine kleine Brücke. Diese solltet ihr schnellstmöglich zerstören. Hierdurch hat der Gegner nur noch eine Zugangsmöglichkeit, und diese ist leichter zu verteidigen.

Paßwort: NQ72A45T2



Mission 6: „Eiserner Vorhang“

Ihr startet nordwestlich. Errichtet zuerst eine Basis und baut sofort militärische Schlagkraft auf. Als nächstes gilt es, den Sowjet-Stützpunkt

südlich zu vernichten. Dann baut ihr eine Werft und versucht, einen Spion in einem Technologiezentrum abzusetzen. Daß die Sowjets dies nicht freiwillig zulassen, dürfte klar sein. Daher solltet ihr mit einigen Kanonenbooten zuerst einen Landekorridor von See aus freischießen. Nun setzt ihr zunächst möglichst viele Truppen auf das gegnerische Landstück ab. Verwickelt euch nicht gleich in Kämpfe, sondern versucht zunächst, eine schlagkräftige Truppe übersetzen zu lassen. Mit dieser räumt ihr den Weg zu einem der Zentren frei und laßt einen Spion nachkommen. Vergeßt nicht, einige Rak Zeros in Eurer eigenen Basis zu stationieren, um Luftangriffe abzuwehren. Auch solltet ihr die Landungsboote stets eskortieren, da feindliche U-Boote in den Gewässern lauern.

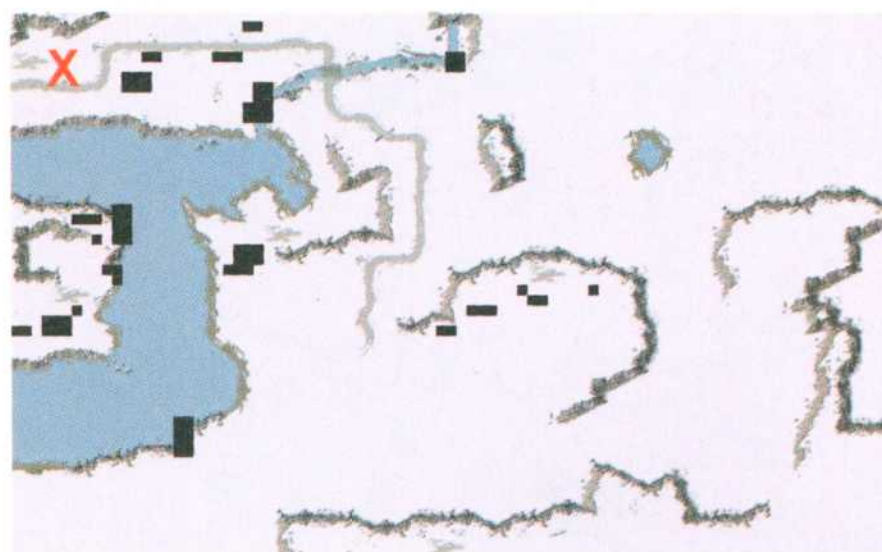
Paßwort: XNL23MQHH



Mission 7: „Radarstation besetzen und die U-Boot-Werft vernichten“

Ihr landet im nordwestlichen Abschnitt der Landschaft. Baut sofort eine Basis auf. Sichert diese mit MG-Stellungen, da die Sowjets permanent mit Fallschirmspringern attackieren. Zusätzlich werden einige Rak Zeros zur Verteidigung eingesetzt. Auch sollten mindestens zwei Erzsammler eingesetzt werden. Dann vernichtet ihr zunächst die kleine Basis weiter östlich und besetzt die Radarstation dort. Vernichtet dann die restlichen sowjetischen Einheiten zu Lande und baut danach mindestens zwei Werften, welche sofort die Kanonenbootproduktion aufnehmen. Es gilt zunächst, eine Flotte von mindestens zehn Schiffen aufzubauen. Nun schippert ihr die Gewässer ab und vernichtet die U-Boote und die Werften des Feindes. Beachtet in diesem Level, daß ihr immer erst ausreichend Einheiten zu den Angriffen bauen solltet, da ansonsten der Eroberungsfeldzug schnell in die sprichwörtliche Hose geht.

Paßwort: J11KNDFZ9



Mission 8: „Verteidigen Sie den Stützpunkt während des Zeitlimits“

Sofort zu Beginn mit den Verstärkungen in den Stützpunkt einmarschieren. Hier zunächst alle Gebäude reparieren und Rak Zeros bauen, um die Luftangriffe einzudämmen. Erz-Raffinerie bauen, evtl. gleich zwei, bzw. zusätzliche Erztransporter. Die Sowjets greifen von allen Seiten an. Die Ecke des Stützpunktes, in welcher die Kraftwerke stehen, zusätzlich mit den Schiffen sichern, da hier immer wieder Landungsboote andocken. Behaltet das Radar im Auge und baut leichte Panzer, da diese schneller sind und somit hin und her geschickt werden können. Vorsicht, es erfolgen auch immer wieder Angriffe von Raketenwerfern der Sowjets, welche außerhalb der Reichweite der Geschütze liegen. Postiert Infanteristen weitläufig um die Basis, um sofort gewarnt zu werden, evtl. auch einige Rak Zeros in Stellung bringen. Zu Ende des Zeitlimits muß Euer Energiepegel im grünen Bereich sein. Notfalls solltet ihr eine Minute vor Ablauf einfach alle Geschütze und Schattengeneratoren verkaufen.

Paßwort: 17DCQT9V8



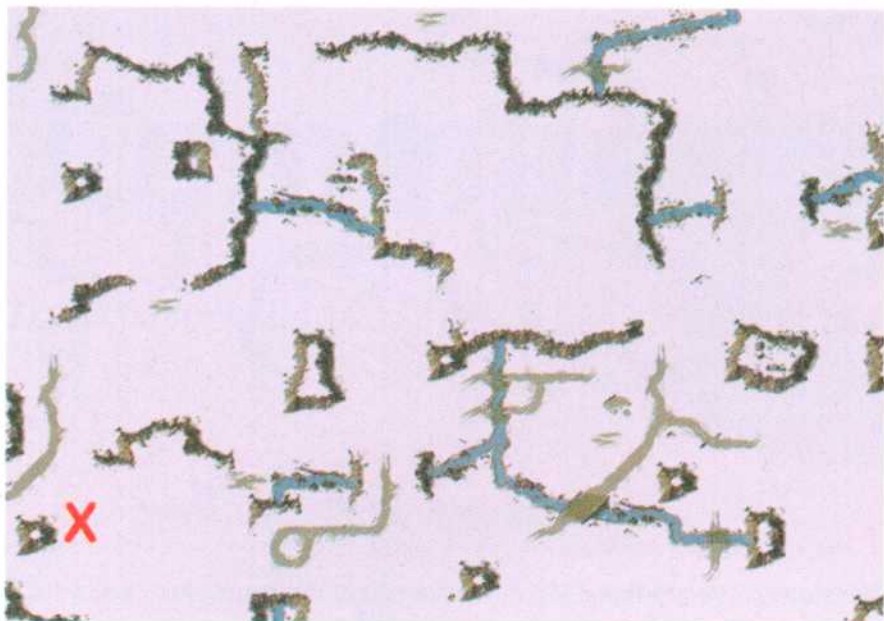
Mission 9: „Überläufer“

Ihr beginnt auf dem südlichen Teil der Karte. Baut zunächst eine Basis auf. Wieder dienen mehrere Rak Zeros zur Luftabwehr. Dann beginnt ihr, eine

Werft zu bauen, und setzt unterhalb der gegnerischen Basis Panzereinheiten per Fähren ab. Hier solltet ihr nicht sparen. Es sollte schon ein Verband von mindestens vierzig Einheiten sein. Einige Schlachtschiffe und Kanonenboote sichern die Fähraktion und schießen dann die gegnerische Basis sturmreif, indem sie die Bucht sichern. Allerdings müssen hier zuerst die U-Boote vernichtet werden. Macht euch also auf hohe Verluste gefaßt. Auch solltet ihr immer ein Auge auf den Radar werfen, da die Sowjets ihrerseits versuchen, mit Fähren in Eurem Rücken zu landen. Gelandete Truppen werden einfach mit Schlachtschiffen und Kanonenbooten von See aus zerstört.

Habt ihr die feindliche Basis eingenommen, schickt ihr einen Spion in das Hauptquartier des Gegners (das Gebäude mit Hammer und Sichel). Kurz darauf verläßt der gesuchte Gelehrte das Gebäude, und eure letzte Aufgabe besteht darin, ihn sicher in eure Basis zu bringen. Dann trifft auch schon ein Transporthubschrauber ein, und ihr habt die Mission gemeistert.

Paßwort: RLSGCHBB9



Mission 10: „Atomare Gefahr“

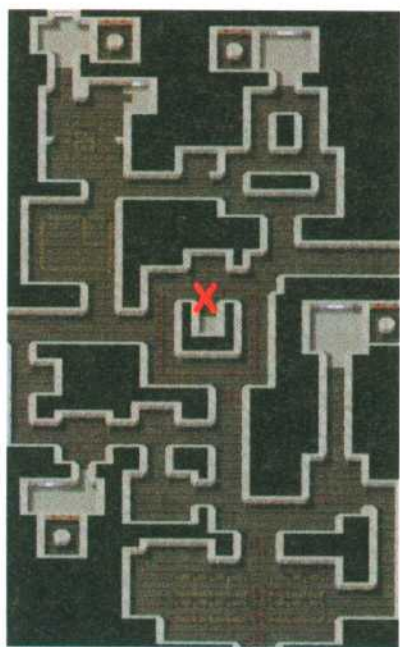
Stalin bedroht die Welt mit atomarer Gewalt. Eure Aufgabe besteht jetzt darin, die gewaltige sowjetische Anlage zu zerstören und das Kommandozentrum zu besetzen. Ihr startet südwestlich auf der Karte und solltet erst einmal eine gewaltige Basis aufbauen. Achtet darauf, die Gebäude in ihr etwas zu zerstreuen, um Eure Sammler auf ihren Weg nicht allzu arg zu behindern. Produziert dann genug Fahrzeuge und Cyborgs und sichert erst einmal die Zugänge. Auch hier schützen die Rak Zeros hervorragend vor Luftangriffen. Dann attackiert Ihr mit einigen Kampfhelikoptern die verstreuten Einheiten der Sowjets und deren Sammler. Komischerweise produziert die gegnerische CPU keine weiteren, nachdem Ihr einige Male die Sammler zerstört habt. Vernichtet dann nach und nach die Kraftwerke des Gegners, um somit den Teslaspulen die Energie zu entziehen. Laßt jedoch die Finger von dem Basisabschnitt, in welchem die Abschußrampen sind. Sobald Ihr diese angreift, werden Atomraketen abgefeuert. Diesen Part der Verwüstung übernehmt Ihr erst zu Ende der Mission. Besetzt (nicht zerstören!) dann noch das HQ, und die Mission ist erledigt. Es folgt dann der Einsatz im Zentrum.

Paßwort: X9FJZV]21

Mission 11: „Schalten Sie die feindlichen Kontrollzentralen aus“

Bleibt zu Beginn der Mission stehen und laßt die ersten Angriffe abflauen. Solange Ihr Euren Trupp ruhig verbleiben laßt, passiert diesem nicht viel. Nun müßt Ihr Euch erst einmal nach Süden durchschlagen. Nehmt hierzu ca. vier Schützen sowie einen Spion und tastet Euch vorsichtig vor. Im Süden befindet sich ein größeres freies Gelände, auf welchem gegnerische Panzer parken. Dort trifft Ihr auf Tanja, welche Euch bei der Mission hilft. Um sie besser zu schützen, solltet Ihr sie stets vom Mechanobot begleiten lassen. Bedenkt, daß ihr Tod die Mission als fehlgeschlagen beendet, also paßt auf sie auf! Schickt dann stets einen Spion vor, der zuerst das Gebiet erkundet, und rückt mit den restlichen Einheiten vor. Es befinden sich stets zwei Schaltzentralen im Westen und im Osten. Geht stets mit äußerster Vorsicht vor. Den penetrant nervenden Flammenturm zu sprengen schafft Tanja nur, wenn ihre Lebensleiste auf Maximum ist. Eure Truppen sind allgemein in dieser Mission schwach bemessen, und so solltet Ihr stets immer wieder einen kleinen Rückzug zwischendrin einlegen und verwundete Kräfte mit dem Mechanobot heilen.

Paßwort: T3BB8NoGJ

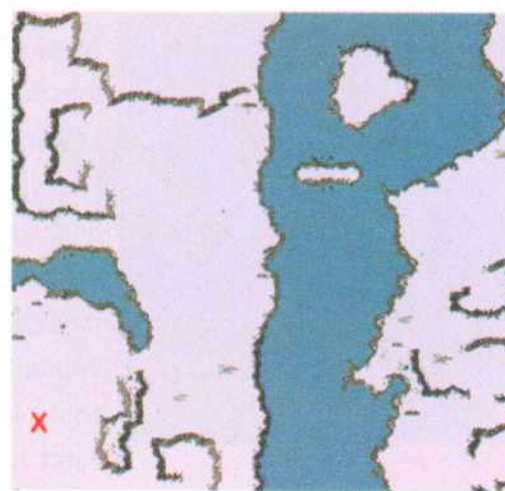


Mission 12: „Räumen Sie die Wolga frei“

In dieser Mission startet Ihr mit zwei MBFs. Eines errichtet an Ort und Stelle einen Stützpunkt, während das andere für später aufgehoben wird. Um Euch gegen die Luftangriffe zu verteidigen, sollten erneut Rak Zeros eingesetzt werden.

Außerdem solltet Ihr eine Werkstatt errichten, auf welche Ihr das aufgesparte MBF stellt. Hierdurch werden Schäden, die durch Luftangriffe verursacht wurden, sofort repariert, und Ihr könnt Euch des Fahrzeugs sicher sein. Dann wird erst einmal fleißig eine große Schlagkraft aufgebaut. Auch Helikopter sollten gebaut werden. Stoßt dann nach Norden vor und vernichtet da den feindlichen Stützpunkt. Das zweite MBF wird danach am Flußufer aufgestellt und mehrere Werften errichtet, die erst einmal Kanonenboote produzieren, die das Gewässer von unliebsamen U-Booten säubern. Danach werden mit mehreren Zerstörern das östliche Ufer attackiert und die nahen Gebäude zerstört. Die Helikopter greifen hierbei kombiniert mit an. Baut dann ein Landungsboot und setzt ca. 10 Panzer über, welche das Gelände aufdecken und angreifende Gegner zu dem Mündungsfeuer der Zerstörer locken. Sobald das Zeitlimit abgelaufen ist, müßt Ihr auch noch die Teslaspulen auf der kleinen Insel in der Flußmitte vernichtet haben. Hierzu solltet Ihr erst einmal alle Kraftwerke des Gegners geplättet haben, um besser heranzukommen. Die Helis vernichten derweil die sowjetischen Sammler, während der Schiffskonvoi sicher die Wolga durchkreuzt.

Paßwort: 17DUIKEQ7



Mission 13: „Operation Eiserner Vorhang“

Ihr werdet im Süden abgesetzt und solltet sofort eine schlagkräftige Basis aufbauen. Sichert die Basis nach Osten sowie



nach Westen. Es existieren zwei feindliche Lager, wobei sich eines im Nordosten und das andere im Nordwesten befindet. Hierdurch lauft Ihr stets Gefahr, in die Zange genommen zu werden. Bedenkt dies bei Eurem Truppenaufbau. Durch den „Eisernen Vorhang“ tauchen nun immer wieder Mammutpanzer auf, die für kurze Zeit unverwundbar sind. Deswegen empfiehlt es sich, Verteidigungsstellungen ein gutes Stück außerhalb der Basis zu plazieren, um nicht Gefahr zu laufen, daß ein solcher Mammutpanzer im eigenen Lager wütet. Greift mit Euren Truppen zunächst das Lager im Nordosten an, da dieses nicht so stark gesichert ist, und nehmt dort das Techzentrum ein. Setzt auch wieder Helis zum Angriff ein. Dann wird die andere Basis angegangen. Startet einen Scheinangriff von Süden und schlägt dann mit geballter Kraft von Westen her an. Vernichtet mit den Tanks die Luftabwehr und laßt die Helis die Kraftwerke angehen. Die Teslaspulen sollten nicht angetastet werden, da diese ungeheuer viel Energie ziehen und deswegen bei Strommangel sowieso nicht funktionieren. Jedoch wird durch diesen Zustand die gesamte Verteidigung lahmgelegt. Habt Ihr die Basis überrannt, widmet Ihr Euch den Missionszielen.

Paßwort: BUQ1ASYIY

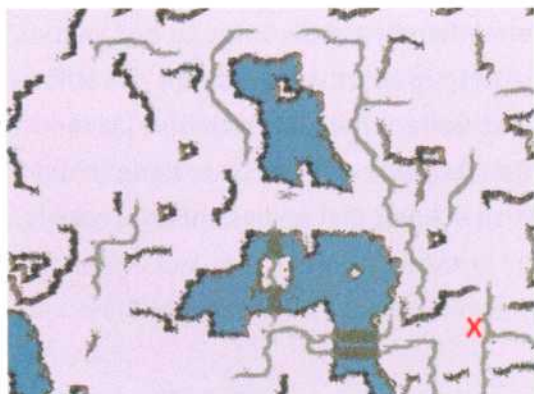


Mission 14: „Die unterirdische Waffenfabrik“

Absoluter Zeitdruck bestimmt diese Mission. Insgesamt gilt es, acht Generatoren mit Sprengladungen zu versehen. Und wegen dem Zeitlimit

gilt es auch, keine Zeit zu verlieren. Versucht nicht, den Überblick zu verlieren, und schaut Euch die Karte erst genau an. Ihr startet mit zwei Trupps, wobei der südliche fünf Generatoren übernehmen muß. Paßt auf die Flammentürme auf und sucht die Schalter, womit diese abgeschaltet werden. Allerdings müßt Ihr mit beiden Truppenteilen kombiniert vorgehen, da oft der obere Trupp nur an die Schalter gelangt, welche die Flammentürme deaktivieren, die dem unteren Trupp das Leben schwer machen. Achtet aber darauf, daß Eure Cyborgs nur gesichert an den Pulten fummeln sollten, da ein Verlust die Mission zum Scheitern verurteilen kann. Auch gilt es, permanent die Sanitäter zum Einsatz zu bringen. Versucht, vorausschauend vorzugehen, auch wenn dies nicht gerade einfach ist. Aber wer die Karte genau studiert, der bewältigt auch diese Mission. Hier rächt es sich allerdings, daß C&C 2 auf der PS nicht während den Missionen gespeichert werden kann.

Paßwort: 9BFDSSU2G



Mission 15: „Moskau sehen und zerstören“

Hier empfiehlt es sich, erst einmal die Geschwindigkeit des Spiels herabzusetzen. Dann sofort mit den drei Helden nach unten zu laufen, da die Fässer oberhalb in

die Luft gehen. Solltet Ihr den Laster erwischen können, dann raubt ihn mit den Dieben aus, denn hier winkt Geld. Und Tanya vernichtet die herumlaufende Infanterie. Beachtet im gesamten Abschnitt, daß sich Infanteristen hinter den Bäumen verstecken. Begeht Euch auf den Weg nach Westen, wobei Ihr jede Deckung nutzen solltet. Ihr kommt an einer Ölquelle und einem Mauerstück bei einer Furt vorbei. Begeht Euch hier links vom Gebirge nach Norden, bis Ihr die gegnerische Basis findet. Beseitigt hier die Infanterie und die Kraftwerke. Daraufhin erscheint ein sowjetischer Heli, welcher Truppen absetzt. Aber das dürfte für Euch mittlerweile kein Problem mehr sein. Laßt nun die Diebe das gegnerische Geld aus den Silos stehlen. Achtung, daraufhin verkauft die CPU die Gebäude, was einen wahren Infanteristensturm auslöst.

Nun geht es richtig los. Im Nordosten erhaltet Ihr nun Euer MBF, um eine Basis zu errichten. Achtet auch wieder zunächst mehr auf defensive Maßnahmen. Luftabwehr in Form von Rak Zeros weitläufig um die Basis plazieren. Sorgt dann für mehrere Sammler, da der Gegner seine Angriffe auf diese lenkt. Macht Euch auf einen schweren Verteidigungskampf gefaßt. Eine Chronos zu bauen bringt nicht viele Vorteile, produziert daher mit dem gesparten Geld lieber Panzer. Steht Eure Verteidigung und Eure Geldmittel erlauben es, dann wird eine Heliflotte aufgebaut, die mindestens aus zehn Einheiten bestehen sollte. Mit dieser wird dann die gegnerische Basis gnadenlos attackiert. Nebenbei stößt Ihr die sowjetischen Sammler auf und vernichtet diese, um Stalins Basis den Geldhahn abzudrehen. Achtet darauf, daß die CPU bei Geldmangel Gebäude verkauft und mit den übrigbleibenden Einheiten Eure eigene Basis untergraben will. Sobald Ihr eine entsprechende Streitmacht aufgebaut und den Gegner sturmreif geschossen habt, marschiert Ihr ein und vernichtet Stalins Träume von der Weltherrschaft.

Paßwort: Keines, es folgt der Abspann der alliierten Seite.

SOWJETS



Mission 01: „Zerstören Sie die alliierten Truppen“

Hier gibt es im Prinzip nicht sehr viel zu beachten. Greift mit den Yak-Jägern an und zerstört alles, was nicht zur sowjetischen Seite gehört. Vergeßt nicht, auch die Bauernhöfe zu vernichten. Die Luft-Boden-Truppen benutzt Ihr, um das

Gelände zu erkunden. Die Vernichtungsarbeit überlaßt Ihr jedoch den Yaks.

Paßwort: 17DCOSNDF



Mission 02: „Verteidigen Sie die Basis und vernichten Sie den Gegner“

Zu Levelbeginn vernichtet Ihr zuerst die Brücke westlich der Basis, indem Ihr die Fässer hochgehen laßt. Dann baut Ihr eine Erz-Raffinerie, ein Kraftwerk, Kasernen und eine Hundehütte. Sichert die Zugänge zu Eurem Lager oben und unten. Baut dann zwei Yaks und stoßt mit einzelnen Truppen vor, um das gegnerische Lager auszukundschaften. Laßt die Yaks die Geschütze vernichten. Vorher sollten jedoch einige Hunde die Wachen erledigen. Dann stoßt Ihr gleichzeitig von beiden Furten aus mit einer Streitmacht vor und plättet den alliierten Stützpunkt.

Paßwort: FEUZDoKY3



Mission 03: „Vernichten Sie den Spion“

Führt die Hunde nach Süden. Vor dem Stacheldraht geht es nach rechts weiter. Lauft dorthin und erledigt die feindlichen Cyborgs. Daraufhin erscheinen eigene Truppen aus dem Haus. Laft nun nach links und beschießt dort die Fässer. Die folgende Explosion vernichtet den Bunker, und Ihr könnt Euren Weg fortsetzen. Folgt einfach dem Weg. Achtet jedoch darauf, daß immer wieder feindliche Truppen angreifen. Deswegen solltet Ihr vorsichtig agieren. Bildet nach Möglichkeit zwei Gruppen, um eine Reserve zu haben.

Paßwort: LZRJAOFYR



Mission 04: „Angriff“

Ihr startet im Südosten des Gebietes. Etwas westlich befinden sich reiche Erzvorkommen, neben denen Ihr sofort Eure Basis aufbaut. Stellt die Erz-Raffinerie ruhig ganz nahe an das Vorkommen. Von Norden her versuchen nun die Alliierten, immer wieder zu attackieren. Baut Eure Verteidigung deswegen zunächst dorthin aus. Stoßt dann mit einigen Panzern nach Norden vor und schaut, welche Furt der Gegner bevorzugt benutzt. Habt Ihr dieses erkundet, sichert Ihr die Furt mit starken Verbänden. Die CPU wird nur noch selten einen anderen Weg benutzen. Aber Ihr könnt dies natürlich machen! Umgeht das Lager im Norden und greift den Gegner von hinten an. Vernichtet ein paar Einheiten und verlaßt das Lager. Somit lockt Ihr die ahnungslosen alliierten Truppen in einen Hinterhalt, den Ihr vorher aufgebaut habt. Das Gebiet um die kleine Brücke eignet sich übrigens sehr gut hierzu. Ist der Gegner seiner Sammler entledigt, könnt Ihr die Basis aufreiben.

Paßwort: 7YVG5WMJF

Mission 05: „Inselbesetzung“



Ihr startet im Südwesten der Karte. Baut zunächst in gewohnter Form eine Basis auf, bedenkt aber, Eure Geldmittel noch für einige Schiffe zurückzuhalten. Ein alter Trick hierbei ist der, einige Panzer auf Erzvorkommen zu plazieren. Somit können die Sammler nicht alles abgrasen, und es wächst immer wieder Erz nach. Da man nun vor der Aufgabe steht, eine Werft zu bauen, die eigene Basis jedoch nicht an einem offenen Strandstück liegt, ist man gezwungen, die gegnerische Basis im Norden zu übernehmen. Versucht nicht, mit Euren Fahrzeugen zu Beginn Eure Basis schon im Norden zu errichten. Dieser Versuch ist einfach wegen zu starker Feindberührung zum Scheitern verurteilt. Errichtet dann eine Werft und laßt diese durch U-Boote bewachen. Legt Euch auch einige Flugfelder zu (vier Stück sollten es schon sein). Erkundet nun das Gewässer mit weiteren U-Booten und versucht, möglichst viel der Karte durch die Spionageflugzeuge aufzudecken. Schaut, welcher seichte Punkt der Insel sich am besten zur Landung eignet (kann variieren). Und versucht, dort mit Verbänden Fuß zu fassen. Versichert Euch jedoch vorher, ob Ihr alle feindlichen Schiffe auf Grund geballert habt! Ansonsten sind Eure Landungsboote diesen hilflos ausgeliefert! Sammelt dann zunächst erst einmal einen Panzerverband von mindestens zwanzig Einheiten an der Landungsstelle, bevor Ihr die Alliierten angreift. Eine andere Möglichkeit ist es, ein MBF mit auf die Insel zu nehmen und dort eine Basis zu errichten. Oder Ihr versucht, mit der Luftwaffe die Basis sturmreif zu schießen. Dies ist Euch überlassen. Ach ja, vergeßt nicht, eine Radarstation zu besetzen, denn in der Hitze des Gefechtes wird diese schnell mal versehentlich vernichtet.

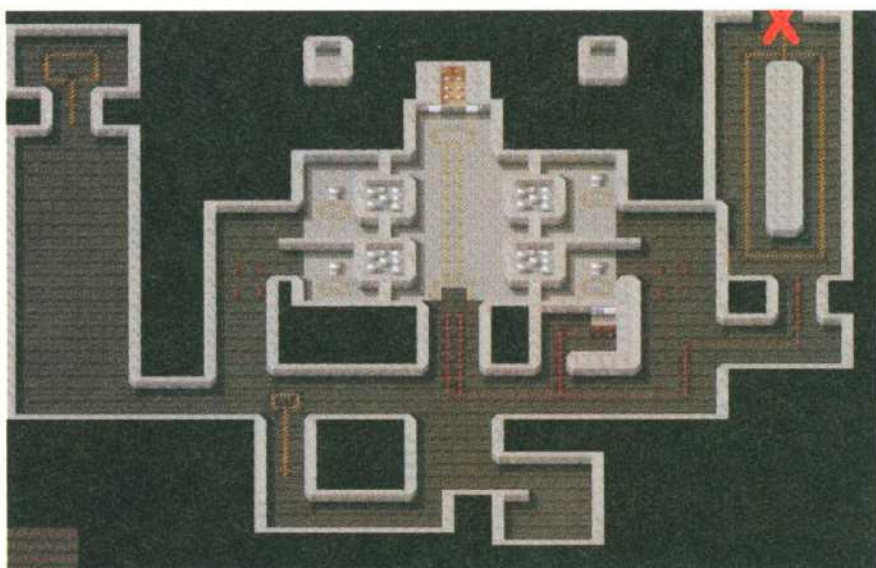
Paßwort: RMVQHII8L



Mission 06: „Beschützen Sie den Konvoi“

Baut sofort eine Basis auf, Kraftwerk, Erz-Raffinerie und eine Waffenfabrik. Der Gegner wird sehr schnell mit starken Angriffen beginnen. Bringt deswegen die Lastwagen (= der Konvoi) in Sicherheit. Wie Ihr auf der Karte seht, führt nur eine Brücke auf die andere Seite, und die ist sehr stark bewacht. Ihr habt zwei Möglichkeiten. Entweder Ihr schafft es, die vorgelagerte alliierte Basis zu vernichten und die Panzer, die auf der Brücke warten, mit Schützen von eben dieser wegzulocken. In diesem Falle baut Ihr eine Luftstreitmacht, deckt mit dem Spionageflugzeug die Karte auf und bombt die Gegner weg. Oder Ihr vernichtet die Brücke dadurch, daß Ihr die Panzer attackiert, versehentlich (was meistens auch passiert, da die Panzer penetrant wachbedürftig sind). In diesem Falle solltet Ihr ein Gebäude der vorgelagerten alliierten Basis verschonen. So daß Ihr es erobern könnt und hiermit die Möglichkeit habt, eine Werft zu bauen. Mit dieser produziert Ihr U-Boote, die den Seeweg freiräumen, und einen Transporter, der Euch übersetzt. Aber auch in diesem Fall empfiehlt es sich, zuerst mit Flugzeugen die Gegner wegzubomben.

Paßwort: P1ATR8VHO



Mission 07: „Verhindern Sie eine Kernschmelze“

Auch hier empfiehlt es sich, die Geschwindigkeit VORHER zu reduzieren. Sofort zu Beginn MÜSST Ihr die Infanteristen nach rechts bringen, da mehrere Fässer explodieren. Geht gleich nach unten weiter. Versucht hierbei, das letzte untere Faß zu beschießen, um die Verfolger zu vernichten. Unten befreit man die Verstärkung, und links rettet man die Invasoren, bevor diese erschossen werden. Versucht nun, mit Hilfe der weiteren Fässer die restlichen alliierten Truppen auszulöschen. Lauft nun nach oben und sucht Tanja und ihre Begleiter. Vermeidet zunächst eine Konfrontation. Schickt erst die Invasoren in die vier Kühltürme. Und versucht, derweil mit den Infanteristen und den Hunden die Kommandozentrale einzunehmen. Ist dies geschafft, wird der letzte Invasor vor dem Hauptcomputer in der Kommandozentrale platziert. Sind alle Invasoren sicher angekommen und aktiv, werden Flammentürme sichtbar, die ihr böses Werk aufnehmen und Tanja brutzeln.

Paßwort: HFZ54RNUC

Mission 08: „Säubern Sie Elba“

Baut zu allererst eine Cyborgfabrik und beginnt, Schützen herzustellen, um die angreifenden Einheiten zurückzuschlagen. Kurz



darauf treffen auch schon Verstärkungen ein. Nun sichert Ihr die Basis und beginnt, eine Erz-Raffinerie zu bauen. Konzentriert Euch zunächst darauf, die Basis auszubauen und Panzer und Infanteristen herzustellen. Auch ein Flugplatz wäre angebracht. Ihr braucht vorerst keine Jagdflugzeuge herzustellen. Vielmehr kann mit seiner Hilfe (Spionageflugzeug) erst einmal die doch recht große Kar-

te erkundet werden. Ihr werdet feststellen, daß sich die gegnerischen Verbände im Nordwesten konzentrieren. Wartet jedoch erst ab, bevor Ihr angreift. Nach einiger Zeit startet die CPU eine Großoffensive. Postiert deswegen Eure eigenen Einheiten entsprechend und macht die Zugänge zu Eurer Basis dicht. Solltet Ihr nach diesem Angriff noch genügend Einheiten besitzen, greift Ihr den kleineren Stützpunkt, der der großen Basis vorgelagert ist, an und versucht, ihn zu vernichten. Danach baut Ihr erst wieder eine Streitmacht auf. Nun solltet Ihr Euch auch mehrere Flugplätze und Yaks zulegen und die Sammler der Alliierten mit Dauerangriffen eindecken, solange sie außerhalb der Reichweite der Luftabwehr Erz sammeln. Versucht nicht, das Hauptlager aus der Luft anzugreifen, da dieses eine extrem starke Flakabwehr besitzt. Vielmehr sollten schnelle Verbände erst diese Verteidigung zu Land ausschalten, und dann dürfen die Yaks die wichtigsten Gebäude vernichten.

Schon zu Levelbeginn besitzt Ihr eine Werft. Solltet Ihr Geld übrig haben, wird die Bewachung dieser von mehreren U-Booten übernommen. Und erst nachdem zu Land die Übermacht ergriffen wurde, kann die Flotte des Gegners auf den Grund geschossen werden.

Paßwort: 1PMRW6JEQ



Mission 09: „Vernichten Sie den LKW!“

Verteidigt zuerst Eure Basis und repariert sofort alle Gebäude. Nachdem Waffen- und Cyborg-

fabrik fleißig Einheiten ausspucken, müssen einige Flakstellungen gebaut werden. Alliierte Helis machen sich nämlich schon bald über die Basis her. Baut Eure Taktik zunächst auf aktiver Verteidigung auf. Stellt mindestens drei Sammler her, um Euren gewaltigen Devisenbedarf zu decken. Ist Eure Basis entsprechend abgesichert, werden Flugplätze und Yaks gebaut. Deckt mit den Spionageflugzeugen die Karte auf und sucht den nördlichen Bereich ab. Am mittleren Nordrand der Karte befindet sich ein Gebäude, in welchem der gesuchte LKW versteckt wurde. Haltet nach diesem Ausschau. Mit Fallschirmspringern kann nun dieses Gebäude recht schnell zerstört werden und der in ihm befindliche Laster dazu. Eventuell können auch die Yaks das Gebäude schon vorher in den roten Bereich schießen. Wer will, kann auch die brachiale Methode benutzen und nach Norden mit starken Panzerverbänden durchstoßen. Paßt aber auf, der Laster versucht zu entkommen. Haltet also schnelle Verbände parat, um ihn abzufangen.

Paßwort: DV7WUUY5E



Mission 10: „Bringen Sie den Konvoi durch!“

Mindestens ein Laster muß den linken Rand der Karte erreichen. Das ist leichter, als man zuerst annehmen könnte. Komischerweise attackieren die alliierten Einheiten nur unsere Panzer und Cyborgs. Die Lastwagen werden erst bei Kanonenfutterbedarf attackiert. Die Laster folgen immer der größeren Ansammlung von Panzern. Somit kann ein einzelner Tank dazu benutzt werden, um zuerst das Gelände zu erkunden. Haltet Euch nördlich und tastet Euch vor.

Bei einer Feindberührung wird sofort ein taktischer Rückzug angetreten und die Yaks und Migs hinzugezogen. Vergeßt nicht, daß auch ein Spionageflugzeug zur Verfügung steht. Auch können einige Flugzeuge nachproduziert werden. Hier sollte eure Wahl auf Migs treffen, da sie wesentlich effektiver sind. Zur Mitte des Levels befinden sich Flakgeschütze, die die geballte Kraft unserer Migs zu spüren bekommen. Etwas weiter befindet sich eine Basis, die ihr dank der vielen explosionsfreudigen Fässer dezimieren dürft. Versucht, die Verengung zu durchqueren, und laßt angreifende Fahrzeuge links liegen. Wichtig sind die LKWs. Beachtet jedoch, stets den richtigen Sicherheitsabstand zu den Fässern einzuhalten, sobald ihr diese in die Luft jagt.

Paßwort: QKZNBX7ID



Mission 11: „Vernichtung der alliierten Hafenanlagen“

Setzt die Truppen aus dem Landeschip einfach nördlich vom Startpunkt ab und errichtet erst einmal eine Basis. Konzentriert euch auf das Übliche und beginnt dann mit dem Auf-

bau einer Luftstreitmacht. Erkundet die Karte und versucht, aus der Luft gegnerische Einheiten mürbe zu machen. Stellt erneut einige Panzer auf Erzvorkommen, um deren erneutes Ausbreiten sicherzustellen. Schon bald werdet ihr attackiert. Versucht folgendermaßen vorzugehen. Immer erst einen Gegner mit einem Verband angreifen und vernichten. Baut nebenbei auch möglichst bald eine Werft und produziert U-Boote. Zum einen kann mit ihnen die Karte zusätzlich erkundet werden, zum anderen werdet ihr auch von See attackiert. Deswegen mit den U-Booten die Engen blockieren und mit Flugzeugen die Schiffe wegpusten.

Nun gilt es, den Gegner komplett von der Karte zu vertreiben. Achtet auch auf die Tarnbunker, die leicht übersehen werden können. Faustregel in diesem Level ist: Die Masse macht's, was heißen will, mit einer Übermacht angreifen und alles wegpusten. Jede weitere Taktik könnt ihr in diesem Level ruhig vergessen.

Paßwort: W5V2HMCHO



Mission 12: „Besorgen Sie die Chronosphäre“

Ihr trefft vor einer kleineren Basis der Alliierten ein. Ballert erst einmal die Geschütze am Eingang weg. Dann wird die Basis errichtet und der Rest

des kleinen feindlichen Lagers vernichtet. Sichert euch mit einer Teslaspule oder mindestens mit einem Flammenturm ab. Dann wird noch an die Luftabwehr gedacht und an die Mammutproduktion. Die Mammuts sind zwar sehr langsam, aber mit am effektivsten zu Anfang der Mission. Baut auch einen Flugplatz, um die Karte schneller aufdecken zu können. Nun macht ihr euch nach und nach daran, das gesamte Festland nach Süden aufzurollen. Weiter im Osten werdet ihr eine alliierte Werft vorfinden, die ihr NICHT zerstören dürft. Vielmehr schießt ihr sie in den roten Zustandsbereich und erobert sie. (Nehmt hierzu einige Mammuts, die die vor Anker liegenden Schiffe vernichten). Mit mehreren nun eigenen Zerstörern attackiert ihr die feindlichen Einheiten auf der Insel. Und setzt dann mehrere Mammuts über. Mit diesen schießt ihr die Gebäude in den roten Bereich und erobert sie mit Invasoren. Wer sich über den Effekt der gegnerischen Erfindung ärgert (schwarze Karte), kann auch den feindlichen Bauhof zunächst erobern. Hierdurch seht ihr wenigstens ein wenig auf dem Bildschirm.

Paßwort: IHDUUGJGB



Mission 13: „Chronosphäre Teil 2“

Ihr startet nordöstlich auf der Karte. Baut schleunigst eine Basis auf. Und erkundet möglichst mit einigen Infanteristen die nähere Umgebung, um gegen Überraschungsangriffe gewappnet zu sein. Auch an die Luftverteidigung

solltet ihr denken. Ist die Basis gut ausgebaut, sammelt ihr eine Angriffsmacht von ca. 15 Mammutpanzern. Attackiert jetzt nach Süden die gegnerische Basis und zerstört möglichst schnell die ganzen Radaranlagen! Weiter südwestlich befindet sich die gesuchte Chronosphäre. Solltet ihr nicht zuvor die Radaranlagen vernichten, kann es vorkommen, daß diese sich selbst zerstört. Also haltet euch an diese Vorgabe. Danach habt ihr das Vergnügen, die Alliierten KOMPLETT von der Karte zu vertreiben. Hierzu geht ihr nach Schema „Alles Ausradiieren“ vor. Eine besondere Taktik ist nicht erforderlich. Erst nachdem der Feind komplett vernichtet ist, geht es weiter.

Paßwort: 5XAE2LIIN



Mission 14: „Der Fall Europas?“

Die letzte Schlacht gilt es zu schlagen. Hier solltet ihr vor Levelbeginn die Geschwindigkeit herunterschalten. Sofort am Start wird das MBF nach rechts geschickt und die Basis aufgebaut. Bringt es so schnell wie möglich aus dem Kreuzfeuer heraus! Achtet darauf, daß wei-

tere Verstärkungen hinter euch landen, und setzt diese auch ein! Ist der erste feindliche Sturm vorüber, beschützt ihr mit den verbleibenden Fahrzeugen eure Basis und baut diese aus. Neben der üblichen Erz-Raffinerie sowie der Energieversorgung wird Luftabwehr aufgebaut und selbstverständlich Mammutpanzer. Teslaspulen und Flammentürme sind in dieser Phase des Levels recht uneffektiv, setzt das Geld also anderweitig ein. Ihr solltet beispielsweise drei Sammler permanent im Einsatz haben, um genügend Finanzen zu bekommen. Vergeßt nicht, einige Raketenwerfer herzustellen, da diese über weitere Entfernungen attackieren können, da bald auch ein Angriff von See folgt. Baut deswegen auch möglichst eine Werft und einen Flugplatz (Karte aufdecken!). Habt ihr euch mit der Spionagemaschine einen Überblick verschafft, solltet ihr via Luftangriff die Brücken wegpusten, um dem Feind weitere Anfahrtswege zu beschern. Allerdings attackiert die alliierte Seite auch laufend mit Fähren. Versucht also, diese hochbrisanten Ecken stets zu beobachten. Vernichtet ihr diese noch auf See, ist die Ladung natürlich mit weg, was bedeutet, daß keinerlei feindliche Truppen in eurem Rücken landen können. Paßt also stets auch darauf auf. Begebt euch nach ausreichender Stützpunktpflege nach Norden und versucht, den dort liegenden feindlichen Bauhof einzunehmen. Hierdurch steht nämlich zusätzlich die Technik des Gegners parat. Dann gilt es, die Seehoheit der Alliierten zu brechen. Baut hierzu Kanonenboote (vorausgesetzt ihr habt den Bauhof erobert) und versenkt die feindlichen Schiffe. Der Rest der Karte dürfte klar sein ... vernichtet alle Verteidiger! Übrigens solltet ihr euch bei Gelegenheit einmal auf der kleinen Insel links unten umsehen.

ENDE

Denke nie, es ist nur ein **Spiel!**

COMPUTEC Verlag

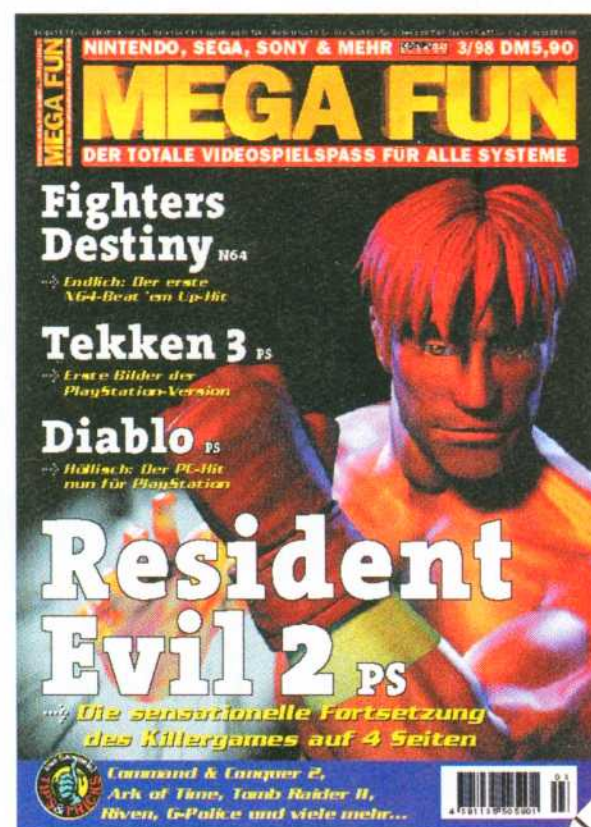


Denn wer so denkt, kann nur verlieren! Für alle anderen gibt es MEGA FUN – das unentbehrliche VIDEOSPIELE-MAGAZIN. Alles über die neuesten Nintendo-, Sega- und Sony - GAMES! Wir testen kompetent und unbestechlich. Auf über 100 Seiten – von Spieleprofis für Spieleprofis!

**MEGA FUN –
und Du hast ein
leichtes Spiel.
Für nur DM 5,90.**

**COMPUTEC
VERLAG**

Deutschlands großer
Fachverlag für Computer-
und Videospielemagazine.



Danke für die

Blumen!



Beinahe perfekt ...

Moin! Salut! Hallo! Euer PS Mag ist echt perfekt, genial, cool, super In einem Satz, es ist die beste und preiswerteste PlayStation-Zeitschrift, die ich kenne. Ich habe aber auch Verbesserungsvorschläge: Bitte bringt die Demo-CD so an, daß kein Loch entsteht, wenn man sie entfernt. Das Inhaltsver-

zeichnis ist durchschnittlich, zu normal, ausgefallen ist, und Ihr wollt doch besser sein als normal, oder? Wie wäre es außerdem mit einem Poster und mehr Gewinnspielen? Ich würde mich sehr freuen, wenn Ihr meine Vorschläge verwirklichen würdet.

Oliver Evers, Rhede

Vielen, vielen Dank für das Lob. Die fast durchgehenden Lobeshymnen Eurerseits, sie waren reinster Balsam für unsere gestreßten Seelen. Es ist einfach ein verdammt gutes Gefühl, die Bestätigung für seine Arbeit zu bekommen. Zu Deinen Vorschlägen: Das Coverloch mit der CD-ROM kann man sicherlich noch verbessern. Ich denke aber nicht, daß es sich zukünftig vermeiden läßt. Du mußt uns in diesem Punkt einfach verstehen: Eine Demo-CD ist ein

„Euer Magazin ist absolute Spitze und vielleicht sogar auf dem besten Weg, das absolute PlayStation-Magazin zu werden.“

Mike Carmelini, Rheinfelden

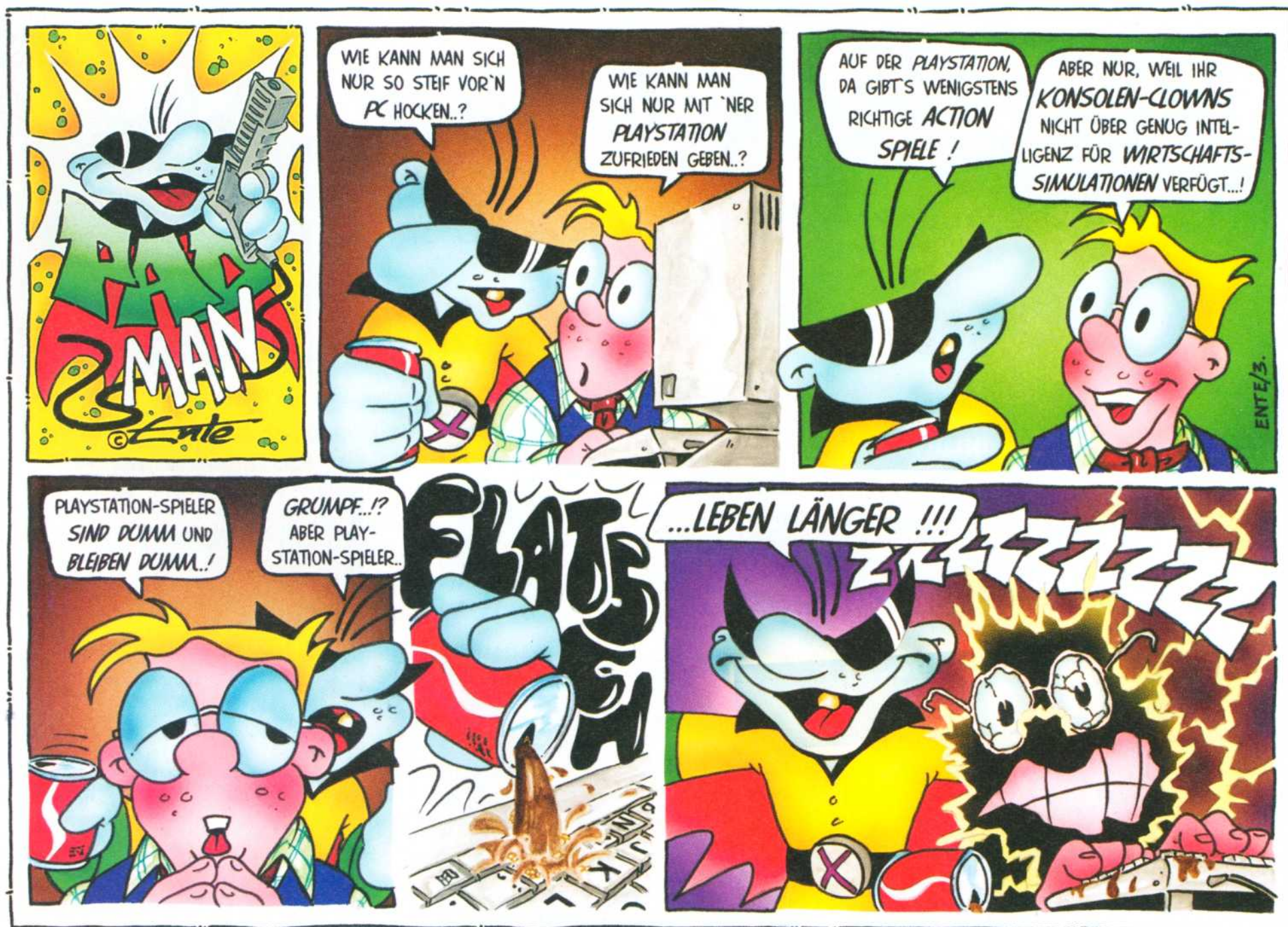
großes Verkaufsargument, das wir auch dementsprechend groß präsentieren wollen. Ein simpler Schriftzug „Mit Demo-CD“ hat nun einmal nicht dieselbe Wirkung wie das Glänzen des Silberlings. Was meinst Du denn bitte schön mit dem schwammigen Begriff „normal“ beim Inhaltsverzeichnis? Wenn Du, wie Du selber geschrieben hast, Vorschläge machen möchtest, dann solltest Du nicht nur kritisieren, sondern Verbesserungen anbieten. Eine Inhaltsangabe sollte einen schnellen Überblick über die Themen liefern. Durch die Aufgliederung in vier Rubriken und dem Spieleindex ist das unserer Meinung nach auch gut gelungen, oder etwa nicht? Natürlich werden wir zukünftig auch nette Goodies wie Posters anbieten, doch bei der Erstausgabe war die Demo-CD unser Extra, was ja auch nicht das Schlechteste ist. Preisausschreiben sind sicherlich sehr wichtig und werden

immer wieder unser Heft zieren, wie viele hängt jedoch maßgeblich von der Anzahl der Firmen ab, mit denen wir solche Gewinnspiele vereinbaren. Solche Competitions kann man schließlich nicht erzwingen.

Alles eine reine Preisfrage

Da meine PlayStation zur Zeit gerade beim Umbau ist, habe ich mir gedacht, daß es vielleicht ganz lustig wäre, Euch einen Leserbrief zu schreiben. Erstmals, Euer Magazin ist absolute Spitze und vielleicht sogar auf dem besten Weg, das absolute PlayStation-Magazin zu werden (ich lese regelmäßig jedes deutschsprachige Videospielmagazin). Nun habe ich aber noch ein paar Fragen:

1. Wieso könnt Ihr Euer Heft für 3,90 DM inklusive CD herausbringen, obwohl die Konkurrenz für ihr



Mag mit Demo 12,80 DM verlangt?

2. Bleibt der Preis bei 3,90 DM?

3. Ich habe vor kurzem gehört, daß Resident Evil 3 bereits in Arbeit ist. Wißt Ihr darüber näheres?

4. Kann man davon ausgehen, daß die deutsche Version von Resident Evil 2 wie der erste Teil entschärft wird?

Mike Carmelini, Rheinfelden

Mike, Du kannst gewiß sein, daß wir Deinen angesprochenen Weg im Visier haben.

Zu Deinen Fragen:

1. Diese Ungläubigkeit bezüglich dieses unverschämte günstigen Preises kam bei sehr vielen Leserbriefen zum Ausdruck. Auf die Frage, warum wir so preiswert sind, möchte ich jetzt nicht näher eingehen, da es mit sehr vielen wirtschaftlichen Faktoren zusammenhängt. Nur soviel: 3,90 DM plus Demo-CD ist als ein Einführungspreis zu verstehen. Es tut uns leid, daß das durch das Cover nicht deutlich wurde. Wenn wir unser Heft wieder mit einer Demo-CD anbieten, wird sich der Preis zwar erhöhen, aber aller Voraussicht nach nicht so teuer sein wie der Mitbewerber.

2. Am günstigen Grundpreis von 3,90 DM (ohne Demo-CD) wird sich in näherer Zukunft nichts ändern.

3. Bei einem derart erfolgreichen Spiel wie Resident Evil wird es natürlich einen Nachfolger geben. Wann der nächste Teil erscheinen wird und wie er aussehen wird, kann ich Dir beim besten Willen nicht sagen, da Capcom doch gerade erst den zweiten Teil auf den Markt gebracht hat. Gott, seid Ihr alle Resident Evil-süchtig!

4. Auch diese Frage kann ich Dir leider nicht mit Gewißheit beantworten, da diese Entscheidung bei Virgin hinter irgendwelchen verschlossenen Türen getroffen wird. Virgin möchte natürlich schon alleine aus Zeitgründen eine Entschärfung vermeiden.

Da die Firma jedoch aus gutem Grund mit der BPJS zusammenarbeitet, könnte es durchaus passieren, daß sie gezwungenermaßen einige Szenen ausschneiden müssen, um eine Indizierung zu vermeiden. Das mag zwar für viele Fans nicht gerade eine tolle Botschaft sein, doch bedenkt immer dabei: Wenn Resident Evil 2 indiziert wird, dann werden auch automatisch alle Nachfolger auf den Index gesetzt! Doch hoffen wir erst einmal, daß nichts an der PAL-Version verändert wird.

Mehr Demos bitteschön!

Zu Eurer Erstausgabe kann man Euch nur gratulieren. Sie ist rundum gelungen. Und ganz im Ernst kann man, nein muß man, behaupten, daß dieses Magazin besser ist als alle anderen. Anfangs war ich zwar skeptisch (naja, so günstig, und wenn man sich die letzten Neuheiten so anschaut...), doch ich habe mich getäuscht. Aber nun zu meinen Kritiken und Fragen:

1. Was ist das für eine Demo-CD? Da ich auch ein Konkurrenzmagazin lese, bin ich eine wesentlich höhere Anzahl an Demos gewöhnt. Eure Demos sind zwar aufgrund des Umfangs und der Qualität sehr gut, doch fände ich Quantität besser als Qualität. Aber von der Demo-CD mal ganz abgesehen, verliert das oPM haushoch gegen Euch.

2. Leider finde ich die Wertungskästen und die Hervorhebung der Positiv/Negativ-Liste etwas fade. Wie wäre es mit kräftigeren Farben?

3. Wird es jemals ein Suikoden II geben?

4. Kann man die Force Feedback-Funktionen auch an deutschen Analog-Controllern nachrü-



Unsere Demo-CD warf einige Fragen auf, die wir auf diesen Game Mail-Seiten ausführlich beantworten

MEDIA ATTACK Ihr Spezialist in Berlin

→ Sony PlayStation
→ Sega Saturn
→ Sega Mega Drive

Neu- und
Gebraucht-
Spiele

→ Nintendo 64
→ Super Nintendo
→ PC CD-ROM

Telefon: (030) 450 20 20 8

Aus unserem PSX-Angebot:



Tomb Raider 2
Deutsch 89,00



MDK
Deutsch 81,00



Resident Evil 2
US-Version 139,90



Jersey Devil
Deutsch 89,90



Broken Helix
Deutsch 89,90



Shadow Master
Deutsch 85,00



Pandemonium 2
Deutsch 85,00



Nightmare Creatures
Deutsch 85,00

PSX-Umbau DM 39,90 ♦ Sofortumbau DM 59,90

Fax: (030) 450 20 20 9

Ankauf von Spielen und Konsolen - Anruf genügt!

Laden
Lüderitzstraße 21
13351 Berlin-Wedding
von 10 bis 20 Uhr

MEDIA ATTACK
Games & Service

Versand
☎ 030-450 20 208
Fax 030-450 20 209
von 10 bis 22 Uhr

Alle Preise inklusive Mehrwertsteuer. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Bei einem Bestellwert von unter DM 100,- müssen wir leider eine Versandkostenpauschale von DM 5,- berechnen. (zuzüglich einer Post-Nachnahmegebühr von DM 3,-).

CHEATHEFTE & KOMPLETTLÖSUNGEN

Alle Hefte komplett in Deutsch & Top Aktuell!!

LÖSUNGSHEFTE:

Je Heft nur 14,80 DM
Abes Odyssey
Alien Trilogy
Ark of Time
Baphomets Fluch 2
Blazing Dragons
Casper
Castlevania*
Command & Conq. 1
Command & Conq. 2
Discworld 2
Excalibur
Exhumed
G-Police
Goldeneye (N64)
Grand Theft Auto*
Hercs Adventure*
Kings Field
Legacy of Kain
Lifeforce Tenka
MDK
Nightmare Creatures*
Resident Evil
Resident Evil DC
Riven - Myst 2*
SOTE (N64)
Suikoden
Syndicate Wars
The Note
Theme Hospital
Tomb Raider
Turok (N64)
Vandal Hearts
WCW vs. NWO*

PLAYSTATION CHEATHEFT

Mehr als 1000
Cheats, Codes, und
Tips zu 150
PlayStation Spielen!

NEU &
TOP AKTUELL!

PLAYSTATION CHEATHEFT 2

Jetzt mit den
aktuellsten Cheats &
Codes der letzten
Monate. Hunderte
Cheats & Codes für
ca. 120 Top-Aktuelle
Games!

PLAYSTATION GAME BUSTER CODEHEFT

Mehr als Tausend
Game Buster Codes
zu 170 PlayStation
Spielen.

NEU &
TOP AKTUELL!

PLAYSTATION GAME BUSTER CODEHEFT 2

Die zweite Ausgabe mit über 500 Codes zu den ca. 120 aktuellsten Spielen!

PLAYSTATION LÖSUNGSHFT 1

Lösungen für:
Baphomets Fluch,
Discworld, Myst, Res.
Evil, Stadt der
verlorenen Kinder

PLAYSTATION BEAT EM UP 1

Moves für:
Iron & Blood, Soul
Edge, Star Gladiator,
Tekken 1 & 2, Tobal
No1, WWF - In your
House

PLAYSTATION BEAT EM UP 2

Moves für:
Battle A. Toshinden 1
& 3, Power Move Pro
Wrestling, Primal
Rage, SF Alpha, WWF
Arcade

PLAYSTATION LÖSUNGSHFT 2

Lösungen für:
Alone in the Dark,
Overblood, Swagman,
Warcraft 2, X-Com

PLAYSTATION LÖSUNGSHFT 3

Lösungen für:
D, Fade to Black &
Chronicles of the
Sword

PLAYSTATION BEAT EM UP 3

Moves für:
Dynasty Warriors, SF
EX Plus Alpha, SF
Zero &

NINTENDO 64 CHEATHEFT

Cheats, Codes &
Action Replay Codes
zu 35 N64 Spielen +
Mario 64 120* Lösung

G A M E S

MDK inkl. Lösungsheft 99,-
Resident Evil DC inkl. Lös. 99,-
Tomb Raider 2
inkl. Lösungsbuch 114,-
Game Buster
inkl. Codeheft 99,-

G A M E S

Dynasty Warriors, SF
EX Plus Alpha, SF
Zero &

FINAL FANTASY 7 LÖSUNGSBUCH 29,95,- TOMB RAIDER 2 LÖSUNGSBUCH 19,95,-

Porto: Vorkasse 3,00 DM, Nachnahme 9,50 DM, Ausland: nur Vorkasse 10,00 DM (Software 20,00 DM) - Ab 6 Hefen liefern wir Portofrei! Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! * = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar!!! - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 25,00 DM Kostenpauschale!

PlayStation ist ein eingetragenes Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Action Replay & Game Buster sind eingetragene Warenzeichen der DataFlash GmbH.

Händleranfragen erwünscht!

CDG MEDIA - AUF DEN SANDBERGEN 5 - 21337 LÜNEBURG

TEL: 04131 / 850610

Tel. Bestellannahme:
Mo-Fr. 8-21 Uhr - Sa. 8-14 Uhr

FAX: 04131 / 850620

sten? Wenn ja, wo und wie teuer wäre das?

5. Einmal fragte mein Freund, ob Sony Gran Turismo aus Profitgründen auch auf den PC konvertieren würde. Wißt Ihr genaueres darüber?

Ingmar Kursawe

Wir nehmen Dein Lob mit viel Dankbarkeit zur Kenntnis - nun zu Deinen Fragen und Anmerkungen:

1. Erst einmal: Sei doch nicht so undankbar! Wo kriegt man schon ein Magazin für 3,90 DM plus Demo-CD?! Grundsätzlich: Das besagte andere Blatt wird direkt von Sony Computer Entertainment unterstützt und hat daher auch sehr viele Möglichkeiten, an Demo-Versionen heranzukommen. Bei unserem Magazin sieht die Sachlage hingegen völlig anders aus, da wir unsere Demo-Versionen ausschließlich von Drittherstellern, wie eben Eidos, beziehen. Als Konsequenz bieten unsere CD-ROMs logischerweise nicht so viele Titel an. Dafür achten wir aber, wie Du bereits erwähnt hast, sehr auf Qualität. Wir wollen nicht eine Demo-CD unter allen Umständen erzwingen und deshalb auch Wiederholungen oder völlig veraltete Titel in Kauf nehmen. Aus diesen Gründen wird auch nicht jede Aus-

gabe einen Silberling bieten, denn wir finden schon, daß Qualität vor Quantität kommt.

2. Die Deiner Meinung nach „faden“ Farben hängen mit dem Heftkonzept zusammen. Wie Dir sicher bereits aufgefallen ist, wurde für jede Rubrik ein Tasten-Symbol als Buchstabe verwendet und somit auch die gleiche Farbe.

3. Laut Konami ist Suikoden II geplant. Einen ungefähren Erscheinungstermin gibt es bislang allerdings noch nicht.

4. Jawohl, das ist möglich. Die Schweizer Firma GT Elektronik bietet für 29 DM so einen Analog Pad-Umbau an.

5. So ein PC-Projekt von Sony ist uns noch nicht zu Ohren gekommen und wäre auch aus nachvollziehbaren Gründen nicht sehr sinnvoll. Ich denke, daß es sich dabei lediglich um ein schlechtes Gerücht handelt.

Kleine Verbesserungen

Eure Zeitschrift ist echt der Brüller! Verbessern würde ich lediglich Kleinigkeiten, als da wären:

1. Ein farbiges CD-Cover wäre nicht schlecht.
2. Eine wichtige Information wäre, inwieweit die deutsche Version verstümmelt ist, z.B. bei Thunderhawk 2 (keine Soldaten). Bislang



Das derart heißeste Thema überhaupt ist ohne Zweifel Resident Evil 2. Die am häufigsten gestellte Frage lautet dabei, ob die deutsche Version geschnitten wird oder nicht

wurden diese Veränderungen erst zu spät oder gar nicht durch die Presse bekannt gemacht.

Ray

1. Das ist eine sehr gute Idee, die wir bei der nächsten Ausgabe mit CD-ROM sicherlich berücksichtigen werden.
2. Diese Information wäre sicherlich sehr interessant für den Leser, das große Problem ist allerdings, daß die Presse erst sehr spät

(nachdem wir die Testversion vorgestellt haben) von den Veränderungen erfährt. Erst wenn das Spiel in den Läden steht, sind wir meistens genauso schlau wie Ihr - leider.

Schickt Eure Leserbriefe an:
Redaktion PlayStation Games
Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg
email:
uk0001@wuerzburg.baynet.de

KURZ & BÜNDIG

Habt Ihr eigentlich auch eine E-Mail Adresse? Ups, wie konnten wir nur vergessen, sie letzte Ausgabe mitanzugeben. Eure elektronische Post schickt Ihr an: uk0001@wuerzburg.baynet.de

Wie wäre es mit einer eigenen Charts der PlayStation Games-Leser?

Eine gute Idee, die wir sicherlich ins Auge fassen werden. Was halten denn die anderen Leser davon?

Wäre es möglich, daß Ihr eine Rubrik für Wunsch-cheats einrichten könntet?

Du meinst eine Frage & Antwort-Rubrik speziell für PSG-Leser? Erst einmal abwarten, wie sich unsere Codes-Abteilung mit Eurer Unterstützung entwickelt.

Werdet Ihr eigentlich auch in unregelmäßigen Abständen Spezial-Ausgaben herausbringen? Geplant ist es momentan noch nicht (wir stehen

schließlich erst am Anfang), aber ausschließen würden wir diverse Sonderhefte natürlich nicht.

Warum sind die PlayStation-CDs eigentlich auf der Rückseite immer schwarz?

Da streiten sich die Geister. Anfangs hielt man die schwarze Oberfläche für eine Art Kopierschutz, was sich aber im nachhinein als großer Irrtum herausgestellt hat. Wahrscheinlicher ist schon eher die Funktion gegen Verkratzungen.

Was hat es mit dem PlayStation-Nachfolger auf sich?

Sicherlich der Dauerbrenner unter den Fragen. Es ist derzeit nur noch ein offenes Geheimnis, daß Sony an einem PlayStation-Nachfolger werkelt. Es soll laut Firmenangabe nicht vor dem Jahr 2000 erscheinen und sehr sehr leistungsfähig sein. Genauere Angaben gibt es momentan noch nicht.

Kann man mit einem eingebauten Spezialchip eigentlich auch Importspiele auf der deutschen PS

laufen lassen?

Ja. Der Umbauspezialist Wolfsoft bietet unter anderem diesen Umbau für rund 100 DM an. Nähere Infos gibt es unter 02622/83517.

Wie wäre es eigentlich mit einer Rubrik, wo noch einmal ältere Titel mit Cheats näher erläutert werden?

Wir sind uns nicht sicher, ob das wirklich auf ein breites Interesse stoßen wird, oder doch?

Ist es ganz sicher, daß Resident Evil 2 in Deutschland erscheinen wird?

Sagen wir einmal zu 99 % sicher.

Gibt es eigentlich einen Fußballmanager?

Jep! Der Titel heißt Player Manager und stammt von Funsoft.

Warum kürt Ihr keinen Flop des Monats?

Das wäre zwar für manchen Leser sehr lustig, doch die Hersteller sehen so eine herausgehobene Stigmatisierung überhaupt nicht gerne.

HIGHSCORE

Ganz allmählich läuft unsere Rubrik, und die ersten Bestzeiten, vor allem bei Soul Blade, können sich sehen lassen. Wenn Ihr bei diesem Wettkampf noch mitmischen wollt, dann lest Euch die Spielregeln aufmerksam durch und schickt Euer Beweisfoto an folgende Adresse:

PlayStation Games

Stichwort: Highscore (Name des Spiels/erzielte Bestzeit)

Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg

Allgemeine Regeln:

1. Um Eure Bestzeit zu dokumentieren, müßt Ihr uns entweder ein aussagefähiges **Foto** (Raum abdunkeln, keinen Blitz verwenden) oder **Videoband** (kann nicht zurückgeschickt werden!) schicken.
2. Vergeßt nicht, ein **Paßbild** von Euch beizulegen, denn die ersten drei Plätze werden stets mit Bild abgedruckt.
3. Vermerkt bitte auf dem Briefumschlag den **Name des Spiels** sowie die **erzielte Bestzeit**.
4. Es werden nur **PAL-Versionen** gewertet, und **Cheats** sind natürlich nicht erlaubt.
5. Der **Wettbewerb läuft noch bis zum 6. April**. Bis zu diesem Datum muß Eure Bestzeit bei uns eintrudeln, damit sie noch berücksichtigt werden kann. Wer zum Abschluß ganz oben auf dem Siegertreppchen steht, der erhält von uns ein cooles **Überschungs paket**.

Total Drivin



1. 1,07,32 Sekunden Heiko Jäck, Burladingen
2. 1,07,56 Sekunden Burkhard Kohn
3. 1,08,00 Sekunden Marcel Joritz, Leipzig

Wir suchen die schnellste Rundenzeit bei der **Hong Kong-Strecke Level 1** im Spielmodus **Zeitattacke**. Welches Team Ihr wählt spielt keine Rolle. Verwendet bitte **deutsche Bildschirmtexte**!

Formel 1 '97



1. 0,59,677 Sekunden Matthias Senzky, Berlin
2. 1,00,017 Sekunden Stefan Engel, Hamburg
3. 1,00,354 Sekunden Alexander Giese

Wer absolviert die schnellste Rundenzeit auf dem **Estoril-Circuit** im Spielmodus **Arcade/Time Attack**? Welches Team Ihr wählt spielt keine Rolle. Verwendet bitte **deutsche Bildschirmtexte**!

Soul Blade



1. 2,58,06 Pascal Metzner, Wesel
2. -
3. -

Welcher Schwertschwinger knackt den **Time Attack-Modus** am schnellsten? Der Kämpfer bleibt ebenso wie der Schwierigkeitsgrad Euch überlassen. Nehmt am besten ein Bild aus der **Record-Liste** (abspeichern nicht vergessen!).

Seit über 5 Jahren Ihr Spezialist

SONY PlayStation Spiele CD's

Abe's Odysee	89.90
Ace Combat 2	99.90
Agent Armstrong	89.90
Auto Destruction	99.90
Alarmstufe Rot	99.90
Baphomets Fluch 2	89.90
Batman&Robin	89.90
Bushido Blade	99.90
Broken Helix	99.90
Bust-A-Move 3	79.90
Com&Conquer	99.90
Crash Bandicoot ab 20.02.	49.90
Crash Bandicoot 2	99.90
Croc	89.90
Colony Wars	99.90
Castlevania	99.90
Dest. Derby 2 ab 13.02.	49.90
Discworld 2	89.90
Disney's Herkules	99.90
Dynasty Warriors	99.90
Excalibur	99.90
Explosiv Racing	99.90
FIFA Soccer 98	99.90
Fighting Force	99.90
Final Fantasy 7	109.90
Formel 1 '97	109.90
Frogger	79.90
G-Police	99.90
Grand Theft Auto	89.90
Herc's Adventure	99.90
J.Madden NFL 98	99.90
Judge Dredd	99.90
Jur. Park:Lost World	89.90

WORLD OF GAMES

Inh. C. Markatsch

Computer & Videospiele

75173 Pforzheim Turnstr. 6 Tel. 07231-21404

SONY PlayStation Spiele CD's

Kurushui	79.90
Lucky Luke	99.90
M.D.K.	89.90
Maximum Force	89.90
Medievil	99.90
Monopoly	99.90
Moto Racer	99.90
NBA Live 98	89.90
NFL Quarterback 98	99.90
NHL Hockey 98	99.90
NHL Breakaway 98	99.90
Nagano Olympics	99.90
Nascar 98	99.90
Need for Speed 2	99.90
Nightmare Creatures	99.90
Nuclear Strike	99.90
Overboard	89.90
Pandemonium 2	99.90
Pax Corpus	99.90
Porsche Challenge ab 20.03.	49.90
Rage Racer	89.90
Rapid Racer	79.90

R.Evil:Directors Cut	89.90
Rosco Mc Queen	89.90
Risiko	89.90
Shadow Master	89.90
Sim City 2000	99.90
Soul Blade ab 27.03.	49.90
Street Fighter EX Plus	99.90
Superstar Soccer Pro	89.90
Suikoden	99.90
Tekken 2	99.90
Tetris Plus	79.90
Test Drive 4	99.90
Theme Hospital	99.90
Time Crisis & Gun	139.90
Toca Touring Car	99.90
Tomb Raider	99.90
Tomb Raider 2	99.90
V-Rally	99.90
Warcraft 2	99.90
Wing Commander 4	99.90
Wipe Out 2097 ab 27.03.	49.90
Z	89.90

SONY PlayStation Zubehör

Playstation Grundgerät	289.00
Playstation Multinorm	369.00
Antennenkabel PSX	49.90
RGB Kabel	39.90
Verlängerungskabel	24.90
Mouse PlayStation	59.90
Multi Tape Mehrspieleadp.	69.90
Joypad Sony	45.90
Joypad Edge	39.90
Joypad Analog	59.90
Memory Card	39.90
Memory Card 360	89.90
Game Buster	89.90
Namco Arcade Stick	99.90
V-3 Racing Wheel	139.90

Angebot solange Vorrat!

Sony PlayStation **349.--**
Incl. 2Pads & Memory Card

PlayStation Spiele im Angebot! Je 49.90DM
Air Combat-Alien Trilogy-Bust-A-Move
Fade to Black-Rayman-Ridge Racer
Road Rash-Street Racer-Tekken 1
True Pinball-Viewpoint-1-Worms

Sony PlayStation Umbau
US/Jp Spiele laufen ohne Vorbooten!
Ohne RGB Kabel Nur DM 80.--

Alle Top Neuheiten

Nintendo 64-Super Nintendo-Game Boy
Sony PlayStation-SEGA Saturn-PCCDROM

Schnellversand in 1-2 Tagen falls Artikel lieferbar! keine Versandkosten - 3.--DM Gebühr

Versand & Laden Mo-Fr 10-18.30 Sa 10-15.00

Besuchen Sie unser Ladengeschäft Zwischen Turn & Sedansplatz!

FEBRUAR

Anfang Februar	Nagano Winter Olympics '98
06. Februar	Skull Monkeys
06. Februar	Soviet Strike (Platinum)
10. Februar	Iznogoud
13. Februar	Bug Riders
13. Februar	Destruction Derby 2 (Platinum)
14. Februar	Micro Machines V3 (Platinum)
20. Februar	Steel Reign
27. Februar	Bushido Blade
27. Februar	WipEout 2097 (Platinum)
Februar	Clocktower
Februar	K1 the Arena Fighters
Februar	Bloody Roar
Mitte Februar	Bust-A-Move 3
Mitte Februar	Extreme Snowbreak
Ende Februar	Riven
Ende Februar	Ayrton Senna Kart Duel 2



Iznogoud

Überraschenderweise und ohne jegliche Vorankündigung schickt Laguna Gorzini's Comic-Helden aus 1001 Nacht plötzlich ins Rennen. Den Spieler erwarten eine ganz Reihe von comicartigen 2D-

Levels, gespickt mit allerlei Gefahren und Tüfteleinlagen. Wer sich bezüglich der Qualität des Spiels nicht sicher ist, sollte die nächste PSG-Ausgabe abwarten, denn dann testen wir Iznogoud ausführlich.

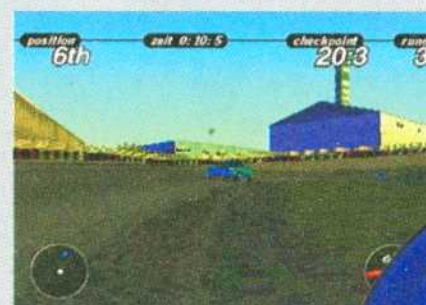


MÄRZ

Porsche Challenge (Platinum)

Noch nicht einmal ein Jahr alt und schon als Platinum-Schnäppchen erhältlich. Porsche Challenge wurde in enger Zusammenarbeit mit dem Zuffenhausener Automobilkonzern entwickelt und bietet daher ein sehr realitätsstreuendes Fahrverhalten. Im

Mittelpunkt steht dabei der Porsche Boxster, mit dem Ihr Euch auf sehr abwechslungsreichen Strecken nach Herzenslust austoben dürft. Auch nach heutigen Kriterien immer noch ein sehr gutes Rennspiel. **Spiespaß: 85%.**



Anfang März	X-Men: Children of the Atom
Anfang März	VMX Racing
Anfang März	Buggy
Anfang März	Super Pang Collection
06. März	Midway 's Arcade Greatest Hits 2
13. März	Porsche Challenge (Platinum)
15. März	World League Basketball
20. März	Dark Omen
20. März	Diablo
20. März	Reboot
21. März	Deathtrap Dungeon
27. März	Pitfall 3D - Beyond the Jungle
27. März	Theme Hospital
27. März	Road Rash 3D
27. März	Need for Speed III
27. März	NBA Fastbreak '98
27. März	Wayne Gretzky 3D Hockey '98
27. März	Rascal
27. März	NHL Face Off '98
28. März	Star Wars - Masters of Teräs Käsi
März	Dodgem Arena
März	Pax Corpus
März	Dreams
März	Premier Manager '98
März	NHL Powerplay '98
März	Street Fighter II Collection
März	NBA Pro '98
Mitte März	Powerboat Racing
Mitte März	Mega Man Battle And Chase
Mitte März	Mega Man 8
Ende März	Snow Racer 98

APRIL

Soul Blade (Platinum)

Da heißt es zuschlagen: Namcos hervorragender Arcade-Klopfer, der momentan Gegenstand unserer Highscore-Rubrik ist, darf in keiner gut sortierten Software-Sammlung fehlen. Tolles Charakterdesign, ausgefeilte Spielmechanik sowie Donnersound machen aus diesem Schwertgeklirre im-

mer noch eines der besten Beat 'em Ups für die PlayStation. Get it!

Spielspaß: 90%.



Anfang April

Anfang April

03. April

03. April

09. April

09. April

09. April

24. April

24. April

April

April

April

April

April

April

April

April

April

April

Mitte April

Mitte April

Ende April

Ende April

Ende April

V-Ball

Beast Wars Transformers

Newman Haas Racing

Jet Rider 2

San Francisco Rush

Crash Bandicoot (Platinum)

Soul Blade (Platinum)

Spawn

Alundra

Gex 3D

One

N2O Natural Adrenalin

Men In Black

Legend

Blaze'n'Blade

Wrecking Crew

VR 3000

Perfect Assassin

World Rally Champion Tommy Mäkinen

Lucky Luke

Circuit Breakers

Batman & Robin

Ubik

Golden Goal '98

Newman Haas Racing

Das amerikanische Pendant zu Formel 1 entführt Euch in die Welt der PS-schweren (800 Pferdestärken sind keine Seltenheit) Indy Car-Serie. Ähnlich wie beim Formel 1 '97 könnt Ihr Psygnosis' Simulation eine komplette Saison mit Blundell & Co absolvieren. Höchster Realismus, unzählige Features sowie eine exzellente 3D-Engine sollen sogar die Klasse von Formel 1 '97 noch überflügeln. Ein kompetenter Test in der nächsten Ausga-

be wird die Antwort darauf liefern.



NÄCHSTE AUSGABE



Extreme Snowbreak

Noch eine weitere eiskalte Konkurrenz für Cool Boarders 2. Mit Ski oder Snowboard schwingt Ihr Euch beherzt bei dieser Simulation zahlreiche virtuelle Abhänge herunter.

Neben viel Geschick bietet der Silberling vor allem beim Snowboarding eine Menge Action. Das April-Heft klärt auf, wie Extreme dieser Laguna-Titel letztendlich ist.

Rascal

In der nächsten Ausgabe führt der junge Knabe endlich den Beweis, ob Psygnosis auch das Jump & Run-Handwerk versteht. Die aufwendigen 3D-Szenarien mit verblüffenden Transparenzeffekten und gelungener Texturierung können sich auf jeden Fall sehen lassen. Ob die 3D-Hopserei aber auch in spielerischer Hinsicht überzeugt, erfahrt Ihr im nächsten Heft.



Ausgabe
4/98
erscheint
am 18.
März

Was wir schon immer wissen wollten

PlayStation Games Leserbefragung

Es wäre ungemein hilfreich, wenn Ihr uns die folgenden Fragen beantworten würdet, damit wir die **PSG** für Euch noch **interessanter** und **informativer** gestalten können. Dannach einfach ausschneiden (oder kopieren) und in einen ausreichend frankierten **Briefumschlag** stecken und ab damit an die unten stehende Adresse

Angaben zur Person:

1. Welche Konsole besitzt Du neben der PlayStation? _____
2. Wie lautet Dein derzeitiges Lieblingsspiel? _____
3. Welches Genres interessieren Dich am meisten? _____
4. Welches Spiel beabsichtigst Du als nächstes zu kaufen? _____
5. Würden Dich auch Import-Spiele interessieren? ☐ Ja ☐ Nein
6. Wieviel Geld gibst Du monatlich für Deine Spieleleidenschaft aus? _____
7. Du bist ☐ männlich ☐ weiblich
8. Wie alt bist Du? _____ Jahre

Angaben zur PSG:

Bewertungen in Schulnoten

1. Wie hat Dir Layout/Gestaltung/Aufmachung gefallen? _____
2. Wie haben Dir die Spieletests gefallen?
(zutreffendes bitte ankreuzen -- 1=optimal, 4=schlecht)

	1	2	3	4
Textlänge?	☐	☐	☐	☐
Bilder-Anteil?	☐	☐	☐	☐

3. Welche Rubriken haben Dir am besten gefallen? _____
Welche Rubriken fehlen Deiner Meinung nach? _____
4. Welche Rubriken könnten ausführlicher gestaltet werden? _____
5. Welche Rubriken haben Dir am wenigsten gefallen? _____
6. Was hat Euch an dieser Ausgabe besonders gut gefallen? _____
7. Was hat Euch weniger gefallen? _____
8. Was sollte allgemein verändert werden? _____
9. Wollt Ihr Kleinanzeigen? ☐ Ja ☐ Nein
10. Wollt Ihr mehr Hardware News? ☐ Ja ☐ Nein
11. Mehr Software News? ☐ Ja ☐ Nein

Redaktion PlayStation Games
Franz-Ludwig-Str. 9, 97072 Würzburg

Impressum PlayStation Games

Anschrift des Verlages: Computec Verlag GmbH & Co. KG,
Innere Cramer-Klett-Straße 6, 90403 Nürnberg
Telefon 0911 / 53 250

Anschrift der Redaktion: Redaktion PlayStation Games, Franz Ludwig Str. 9, 97072 Würzburg,
Telefon 0931 / 7842514, Telefax 0931 / 7842515

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christian Geltenpoth

Stellvertretender Chefredakteur: Uwe Kraft

Textkorrektur: Claudia Brose

Redaktion: Uwe Kraft, Ulf Schneider

Freie Mitarbeiter: Frank Fischer, Björn Harhausen, Guido Hofmann, Dirk Reichert

Layout: Klaus Lönhoff, Karel Stumpf, Georg Döller

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen: Stefanie Geltenpoth

Konzeption und Gestaltung der PlayStation Games: Uwe Kraft

Vertrieb: Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Anzeigenverkauf:
Computec Medienagentur GmbH Nürnberg
Roonstr. 21, 90429 Nürnberg
Telefax 0911 / 2872-240
Telefon 0911 / 2872-140

Thorsten Szameitat 0911 / 2872-141
Wolfgang Menne 0911 / 2872-144
Disposition: Tanja Kaiser 0911 / 2872-140

Computec Verlagsbüro Duisburg
Falkstraße 73-74, 47058 Duisburg
Telefax 0203 / 30 511-555
Telefon 0203 / 30 511-11

Thomas Kammer 0203 / 30 511-551
Oliver Diemers 0203 / 30 511-554
Thomas Diel 0203 / 30 511-552
Disposition: Gisela Borsch 0203 / 30 511-553

Verantwortlich für den Anzeigenteil:
Thomas Kammer, Thorsten Szameitat

Druck: Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Titel: Lucas Arts/Virgin

Abonnement:
Die PlayStation Games kostet im Jahresabonnement DM 46,-.
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.
Fragen zum Abonnement: Tel. 0911 / 53 25 179

Heftnachbestellungen können nur per Vorkasse, Verrechnungsscheck oder bar erfolgen;

Bitte wenden Sie sich schriftlich an:
CP Verlag & Agentur GmbH
Leserservice
Roonstr. 21
90429 Nürnberg

Abonnement Österreich:
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300
A-5081 Anif
Tel.: (06246) 882-0
Fax: (06246) 882-259

Manuskripte: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht: Alle in PlayStation Games veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlags.

Inserentenverzeichnis

2ne 2none	53	Media Attack.....	101
CD-ROM Shop	47	Media Point	51
CDG.....	101	MLC	55
Codemaster	31	Okay Soft	69
Computec Verlag.....	82, 99	Playcom	73
Eidos	8, 9, 22, 23	Running Games.....	35
Game It	75	Softsale	77
Gamers Point.....	71	Sony	29, 43
Hasbro	4, 5	Theo Kranz.....	U3
Jöllenneck	49	Video & Game	63
Joysoft.....	67	Virgin	U2
Konami.....	15, 19, 57, U4	Wial.....	39
Lucas Arts.....	59, 61	World of Games.....	103
M.C. Game	45		



THEO KRAENZ VERSAND

Läden
Julliuspromenade 11,
Würzburg
Bahnhofstraße 28,
Passau

Zusätzliche Bestell Hotline:
0931 354520

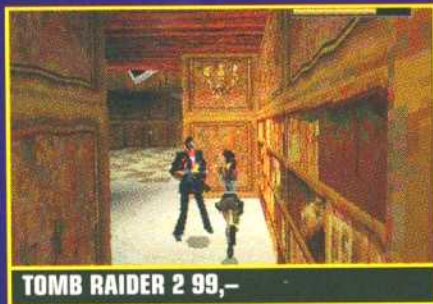
DER
VERSANDSPEZIALIST



* AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTER-
SPIEL-SPEZIALVERSANDHÄNDLER 1996 AUF DER E3N-MESSE
IN NÜRNBERG



FIFA '98 89,-



TOMB RAIDER 2 99,-

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

AIR COMBAT PLATINUM	49,-	RIDGE RACER REV. PLATIN.	49,-
ALIEN TRILOGY PLATINUM	49,-	ROAD RASH PLATINUM	49,-
CARNAGE HEARTS	79,-	SOUL BLADE PLATIN. (MÄRZ)	49,-
CRASH BANICOOT PLAT. (FEB)	49,-	SOVIET STRIKE PLATINUM	49,-
DESTR. DERBY 2 PLAT (FEB)	49,-	TEKKEN PLATINUM	49,-
FADE TO BLACK PLATINUM	49,-	THUNDERHAWK 2 PLATIN.	49,-
FANTASTIC FOUR	74,-	TIGER SHARK	69,-
FIFA SOCCER 96 PLATINUM	49,-	TRUE PINBALL PLATINUM	49,-
INT. TRACK & FIELD PLATIN.	44,-	TIME COMMANDO	44,-
MICRO MACH. V3 PLAT (MAR)	49,-	TUNNEL B1	29,-
PGA TOUR 98 PLATINUM	49,-	WIPEOUT 2097 - PLAT. (MAR)	49,-
PORSCHE CHALL. PLAT (MAR)	49,-	WORMS PLATINUM	44,-
RAYMAN PLATINUM	49,-		

NHL BREAKAWAY	84,-
NHL OPEN ICE	99,-
NHL POWERPLAY HOCKEY 98 (FEB)	84,-
NIGHTMARE CREATURES	89,-
NUCLEAR STRIKE	89,-
ONE (MARZ)	94,-
OVERBOARD	89,-
PANDEMONIUM 2	79,-
PARAPPA THE RAPPER	79,-
PAX CORPUS (MARZ)	89,-
PGA TOUR '98	89,-
PITFALL 3D (FEB)	89,-
POINT BLACK (MÄRZ)	89,-
POWERBOAT RACING (MÄRZ)	84,-
POWERSLIDE	89,-
POWER SOCCER 2	89,-
PREMIERE MANAGER 98 (FEB)	94,-
PRO PINBALL - TIMESHOCK (MÄRZ)	79,-
RAMPAGE WORLD TOUR	74,-
RASCAL (MÄRZ)	89,-
RESIDENT EVIL 2 (APRIL)	89,-
RESIDENT EVIL DIRECT. CUT	84,-
RISIKO	84,-
RIVEN - MYST 2 (MÄRZ)	114,-
ROAD RASH 3D (MÄRZ)	89,-
ROSCO MCQUEEN	89,-
SAN FRANCISCO RUSH (FEB)	89,-
SIGN OF THE SUN (MÄRZ)	84,-
SHADOW MASTER	89,-
SKULL MONKEYS (FEB)	89,-
STEEL REIGN (FEB)	79,-
STREETFIGHTER EX PLUS	89,-
SUPER PANG COLLECTION (FEB)	69,-
SUPERSONIC RACERS 2XS (FEB)	94,-
TENNIS ARENA	89,-
TEST DRIVE 4	89,-
THEME HOSPITAL (MARZ)	89,-
TIME CRISIS (MIT PISTOLE)	159,-
TOCA TOURING CAR CHAMP.	99,-
TOMB RAIDER 2	94,-
SPIELEBERATER TOMB R. 2 ORIG	19,95
TOSHINDEN 3	89,-
TOTAL DRIVING	84,-

UBIK (FEB)	99,-
V-RALLY	89,-
VMX RACING	89,-
VS (VERSUS)	99,-
WARCRAFT II	89,-
WARHAMMER 2-DARK OMEN (MAR)	89,-
WAYNE GRETZKY HOCKEY 98 (MARZ)	89,-
WCW VS THE WORLD	99,-
WORLD LEAGUE BASKETBALL (FEB)	89,-
WRECKING CREW	99,-
X-MEN CHILDREN O.T. ATOM (MARZ)	84,-
Z	79,-

SATURN

SATURN MAXI SET	299,-
GRUNDGERÄT+SOVIET STRIKE	
HOUSE OF DEAD (APRIL)	89,-
PANZER DRAGOON SAGA (APRIL)	89,-
SEGA TOURING CAR	99,-
WINTER HEAT	99,-

NINTENDO 64

NINTENDO 64	299,-
DIDDY KONG RACING	89,-
F1 POLE POSITION 64	99,-
YOSHIS STORY (MÄRZ)	109,-

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR
BESTELLTE WARE VERLASST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER
HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN
MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN
ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI! NUTZEN SIE
UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG
NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR
DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT
PORTOFREI! BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE
KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN (MIT
PREISLISTE 64 SEITEN) MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND
ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN. BEI
BESTELLUNGEN LIEGT DIESES NATÜRLICH BEI.

**SOLANGE
VORRAT:
SONY PLAYSTATION
INKL. OFFIZIELLEM
SONY GAMES GUIDE**

299,-

Playstation

SONY PLAYSTATION	289,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD, SCART-KABEL UND DEMO-CD	
SOLANGE VORRAT REICHT: SONY PLAYSTATION INKL. OFFIZIELLEM SONY GAMES GUIDE (sonst s.o.)	299,-
CONTROL PAD ORIG.	44,-
ANALOG CONTROL PAD ORIGINAL	59,-
ANTENNENKABEL	39,-
GAMEBUSTER - SCHUMMELMODUL	84,-
LENKRAD MAD CATZ (inkl. PEDALE)	119,-
MOUSE INKL. MOUSEPAD	59,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS	29,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS - ORIG.	39,-
MEMORY CARD 120 BLOCKS	69,-
MEMORY CARD 720 BLOCKS	109,-
NAMCO NEGCON PAD	89,-
ABE'S ODDYSEE - ODDWORLD	89,-
ACE COMBAT 2	89,-
ACTUA ICE HOCKEY (FEB)	94,-
ACTUA TENNIS (FEB)	94,-
AGENT ARMSTRONG	84,-
AIR RACE	99,-
ARK OF TIME	84,-
ARMORED CORE (MÄRZ)	89,-
ATARI ARCADE'S GREATEST HITS	74,-
AYRT. SENNA KART DUEL 2	84,-
BAPHOMET'S FLUCH 2	89,-
BATMAN & ROBIN (FEB)	84,-
BEAST WARS (APRIL)	89,-
BLOODY ROAR (FEB)	84,-
BRAHMA FORCE (MÄRZ)	84,-
BROKEN HELIX	99,-

BUG RIDERS (FEB)	84,-
BUGGY (FEB)	94,-
BUSHIDO BLADE (FEB)	89,-
BUST A MOVE 3 (FEB)	59,-
CART INDY CAR (FEB)	89,-
CEASAR'S PALACE	84,-
CLOCK TOWER	99,-
COLONY WARS	89,-
COMMAND & CONQUER 2	99,-
CONSTRUCTOR (FEB)	89,-
COOL BOARDERS 2	89,-
CRASH BANDICOOT 2	89,-
CROC	89,-
DEATHTRAP DUNGEON (MÄRZ)	89,-
DIABLO (MÄRZ)	89,-
DISC WORLD 2	89,-
DODGEM ARENA (MÄRZ)	84,-
EVERYBODYS GOLF (FEB)	79,-
FIFA SOCCER 98 WM QUALIFIKAT.	89,-
FIGHTING FORCE	99,-
FINAL FANTASY VII	109,-
FORMEL 1 '97	109,-
FORSKEN (APRIL)	89,-
FROGGER	79,-
G-POLICE	109,-
GEX 3D (MÄRZ)	89,-
GRAND THEFT AUTO	89,-
HEAVEN'S GATE	79,-
HERC'S ADVENTURE	89,-
HERCULES	89,-
INDY 500 (FEB)	89,-
ISNOGUD (FEB)	94,-
JET RIDER 2 (MÄRZ)	79,-
KURUSHI	79,-
MAGESLAYER (FEB)	89,-
MAGIC THE GATHERING	89,-
MASS DESTRUCTION	84,-
MATCHDAYS 3 (MÄRZ)	94,-
MAXIMUM FORCE	89,-
MEDIEVAL (FEB)	89,-
MEGA MAN 8 (FEB)	89,-
MEGA MAN BATTLE&CHASE (FEB)	89,-
MDK	84,-
MONOPOLY	84,-
MOTO RACER	89,-
MOTOR MASH	89,-
MUSEUM PIECE VOL. 2-5	79,-
NAGANO WINTER OLYMP. (FEB)	99,-
NASCAR '98	89,-
NEED FOR SPEED 3 (MÄRZ)	89,-
NEWMAN HAAS RACING (MÄRZ)	89,-
NBA HANGTIME	99,-
NBA LIVE 98	89,-
NBA PRO 98 (FEB)	99,-
NHL 98	89,-

AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE
FÜR ÖSTERREICH:
LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN

TEL: 0049
85 17 37 77

1 DM=7,5 ÖS; PORTO 6,90 ZZGL NN-GEH.

0931 35 45 222

oder 0180 5211844

ONLINE: WWW.LOGON.DE/KRANZ



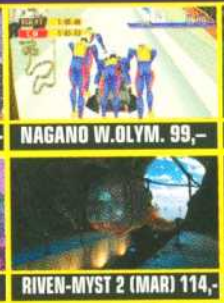
SKULL MONKEYS 89,-



C&C 2 99,-



PANDEMONIUM 2 79,-



RIVEN-MYST 2 (MAR) 114,-



ONE (MARZ) 94,-



COMMAND & CONQUER 2 99,-



DEATHTRAP DUNGEON (MÄRZ) 89,-



NAGANO WINTER OLYMPICS '98 GOLDRAUSCH



Der echte Thrill – bis ans Limit.

Die Herausforderung: 16 Länder treten in den 12 ultimativen Disziplinen. Der Eiskanal wird zur weißen Hölle, die Schanze zum Katapult und die Skier zu den Brettern, die die Welt bedeuten: halsbrecherische Aktionen in atemberaubendem Motion Capturing.

Wie in Nagano ist die Konkurrenz unerbittlich: bis zu drei Rivalen lauern gleichzeitig auf einen Fehler. Hals und Beinbruch.

Das offiziell lizenzierte Spiel der Olympic Winter Games Nagano '98 für PlayStation und Nintendo64 – Let the games begin!



KONAMI
XXL
SPORTS SERIES™

